

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD) BERBASIS BUDAYA LOKAL LAMPUNG MATERI SENI RUPA
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)
KELAS V SD/MI**



Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Shannaz Okta Habibah
1411100131**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2019 M**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD) BERBASIS BUDAYA LOKAL LAMPUNG MATERI SENI RUPA
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP)
KELAS V SD/MI**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Shannaz Okta Habibah
1411100131**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2019**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis budaya lokal Lampung materi seni rupa mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) untuk kelas V SD/MI. Penelitian ini dilakukan berdasarkan beberapa masalah yang ditemukan, seperti kurangnya ketersediaan bahan ajar buku paket dan lembar kerja yang menunjang pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, kurangnya referensi kegiatan berkarya seni, serta diperlukannya pengenalan budaya daerah Lampung sejak dini. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) mengacu pada Borg and Gall. Tahapan yang digunakan adalah 7 tahapan penelitian, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Penelitian dilakukan di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung. Analisis data menggunakan deskriptif persentase. Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan LKPD berbasis budaya lokal Lampung materi seni rupa pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V SD/MI. Hasil penilaian ahli materi dinyatakan sangat layak dengan persentase 80,41%, penilaian ahli bahasa sebesar 90,62% dengan kriteria sangat layak, penilaian ahli media dinyatakan sangat layak dengan persentase 92,18%. Respon pendidik sebesar 91,11% dengan kriteria sangat layak. Respon peserta didik pada uji coba skala kecil sebesar 93% dengan kriteria sangat layak, dan respon peserta didik pada uji coba skala besar sebesar 93,16% dengan kriteria sangat layak. Sehingga LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung layak digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Sutrisno Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 791280

PERSETUJUAN

Judul Skripsi: PENGEMBANGAN BAHAN AJAR LEMBAR KERJA
PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS BUDAYA LOKAL
LAMPUNG MATERI SENI RUPA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) KELAS V SD/MI

Nama : Shannaz Okta Habibah
NPM : 1411100131
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dipertahankan dan dipertahankan dalam Nidang Munaqiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Narsi Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Anton Dwi Darmanto, M.Pd

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Syafidakh Hrisanti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Sutrisno Sukarame Bandar Lampung Telp: (0721) 701269

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS BUDAYA LOKAL LAMPUNG MATERI SENI RUPA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) KELAS V SD/MI", disusun oleh SHANNAZ OKTA HABIHAH, NPM. 1411100131, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : Selasa/25 Juni 2019 pukul 08:00 - 10:00 WIB.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

()

Sekretaris : Suhardiansyah, M.Pd.

()

Penguji Utama : Drs. Ahmad Sodiq, M.Ag

()

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd

()

Penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

()



Diketahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ

يَتَفَكَّرُونَ

“Dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Al Quran kepadamu, agar engkau menerangkan pada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”

(Q.S. An-Nahl/16: 44)¹

¹ Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya Al-Aliyy*, (Bandung: Diponegoro, 2014), h. 217

PERSEMBAHAN

Dengan mengharapkan ridho Allah SWT skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku yang sangat kucintai ayahanda Anas Chaniago, terimakasih telah memberikan dukungan yang luar biasa tidak hanya dari segi materi, semangat dan doa tetapi juga memberikan tauladan disetiap segi kehidupan. Dan ibunda Sumarni yang telah banyak berjasa, yang tak pernah lelah memberikan bimbingan dan nasehat serta kasih sayang yang senantiasa dicurahkan.
2. Untuk saudariku tersayang, mbak Thia, mbak Dilla dan mbak Ayu yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
3. Almamater kebanggaan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Shannaz Okta Habibah dari pasangan Bapak Anas Chaniago dan Ibu Sumarni, lahir pada tanggal 23 Oktober 1995 di Bandar Lampung. Penulis merupakan anak keempat dari empat bersaudara, memiliki tiga orang kakak yang bernama Eka Muthia Rahmani, Dwi Dilla Novasta, dan Yulia Puspita sari.

Penulis menempuh pendidikan formal di SDN 1 Way Dadi dan lulus pada tahun 2008. Tingkat SMP penulis selesaikan di SMPN 12 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2011. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di MAN 1 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2014. Berbekal keinginan yang begitu besar dalam melanjutkan pendidikan, atas dukungan dari kedua orang tua penulis melanjutkan pendidikan ke program S1 UIN Raden Intan Lampung, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Selama menjadi mahasiswa penulis aktif di beberapa organisasi kemahasiswaan baik intra maupun ekstra. Penulis tercatat pernah aktif sebagai anggota UKM PUSKIMA, HMJ PGMI, dan menjadi kader Himpunan Mahasiswa Islam sejak tahun 2015.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kenikmatan berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan hidayah-Nya kepada kita. Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Berkat petunjuk dari Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Budaya Lokal Lampung Materi Seni Rupa Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas V SD/MI”.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan, serta keterangan-keterangan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi.. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu baik moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat selesai. Rasa hormat dan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan segenap jajarannya.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus pembimbing I yang telah banyak meluangkan

waktu dalam membimbing, mengarahkan dan memotivasi sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik.

4. Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dalam membimbing, mengarahkan dan memotivasi sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik.
5. Ibu Hj. Tri Yuli Erowati, S.Pd.I selaku kepala MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung beserta guru-guru dan staff MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung.
6. Ibu Hj. Fakhiah, M.Pd selaku kepala MIN 9 Bandar Lampung beserta guru-guru dan staff MIN 9 Bandar Lampung.
7. Sahabat-sahabat terbaikku Maulina Amanabella, Linda Diana, Nuha Islamia, dan Kanda Agus Pramudia yang selalu memberikan semangat dan bantuannya.
8. Teman-teman PGMI angkatan 2014, terkhusus PGMI kelas B yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama perkuliahan.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, institusi pendidikan, dan masyarakat luas.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung, 15 Mei 2019
Penulis,

Shannaz Okta Habibah
NPM. 1411100131

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
G. Spesifikasi Produk	15

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	16
1. Bahan Ajar	16
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	17
a. Pengertian LKPD	18
b. Tujuan Penyusunan LKPD.....	19
c. Fungsi LKPD	19

d. Komponen LKPD	20
e. Langkah-Langkah Membuat LKPD.....	21
3. Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Lampung	23
a. Pengertian Budaya Lokal	23
b. Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal.....	25
c. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Berbasis Budaya.....	26
d. Budaya Lampung	26
4. Materi Seni Rupa	30
a. Pendidikan Seni.....	30
1) Pengertian Pendidikan Seni.....	30
2) Tujuan Pendidikan Seni	32
3) Pendidikan Seni dalam Kurikulum di Indonesia.....	33
b. Seni Rupa	35
4) Pengertian Seni Rupa	35
5) Seni Rupa di SD/MI.....	36
6) Pembelajaran Seni Rupa di SD/MI	37
B. Penelitian yang Relevan.....	45
C. Kerangka Berpikir	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	51
B. Subjek Penelitian	52
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	53
1. Potensi dan Masalah.....	54
2. Pengumpulan Data	55
3. Desain Produk	55
4. Validasi Desain	56
5. Revisi desain	56
6. Uji Coba Produk.....	56
7. Revisi Produk	57
D. Jenis Data.....	57
1. Data Kualitatif	57

2. Data Kuantitatif	58
E. Instrumen Penelitian	58
1. Instrumen Wawancara	58
2. Angket Validasi Produk.....	58
3. Angket Respon Peserta Didik	60
4. Angket Respon Pendidik	60
5. Dokumentasi	61
F. Teknis Analisis Data	61
1. Angket Analisis Kebutuhan	62
2. Angket Validasi dan Respon.....	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan Bahan Ajar.....	64
1. Potensi dan Masalah.....	64
2. Pengumpulan Data	64
3. Desain Produk	65
4. Validasi desain	66
a. Validasi Materi.....	66
b. Validasi Bahasa.....	68
c. Validasi Media	70
5. Revisi Desain	72
6. Uji Coba Produk.....	75
a. Uji Coba Kelompok Kecil.....	75
b. Uji Coba Kelompok Besar	77
c. Respon Pendidik	78
7. Revisi Produk	80
B. Pembahasan	80
1. Kajian Produk Akhir	80
a. Penilaian Ahli Materi	81
b. Penilaian Ahli Bahasa	81
c. Penilaian Ahli Media.....	82

d. Penilaian Uji Kelompok Kecil	82
e. Penilaian Uji Kelompok Besar.....	83
f. Penilaian Pendidik.....	83
2. Faktor Pendukung dan Penghambat.....	84
3. Kelebihan dan Kekurangan Produk	85

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	87
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi	59
3.2 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media.....	59
3.3 Kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa.....	59
3.4 Kisi-kisi angket respon peserta didik	60
3.5 Kisi-kisi angket respon pendidik.....	61
3.6 Skala likert	62
3.7 Kriteria kelayakan	63
4.1 Hasil validasi materi	67
4.2 Hasil validasi bahasa	69
4.3 Hasil validasi media.....	71
4.4 Kritik dan Saran para ahli	73
4.5 Hasil revisi desain	73
4.6 Hasil respon peserta didik uji coba skala kecil.....	76
4.10 Hasil respon peserta didik uji coba skala besar.....	77
4.11 Hasil respon pendidik.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Langkah-langkah penyusunan LKPD	21
2.2 Kain tapis Lampung.....	27
2.3 Pakaian pengantin Lampung Pepadun.....	28
2.4 Pakaian pengantin Lampung Saibatin	28
2.5 Tari Sigekh Pengunten.....	29
2.6 Tari Melinting	29
2.7 Sekura Kamak.....	29
2.8 Sekora Kecah	29
2.9 Sambal seruit	30
2.10 Kegiatan menggambar	38
2.11 Kegiatan lukisan jari	39
2.12 Kegiatan membutsir.....	42
2.13 Kegiatan mencetak	43
2.14 Kegiatan kolase.....	43
2.15 Kegiatan 3M melipat, menggunting, menempel	44
2.16 Kerangka Berpikir	49
3.1 Metode <i>Research and Development</i> (R&D) Borg and Gall.....	53
3.2 Prosedur tujuh langkah pengembangan produk.....	54
4.1 Tampilan sampul LKPD bagian depan.....	65
4.2 Tampilan sampul LKPD bagian belakang.....	65
4.3 Tampilan materi LKPD	66
4.4 Tampilan kegiatan LKPD	66
4.5 Diagram hasil validasi materi	67
4.6 Diagram hasil validasi bahasa	69
4.7 Diagram hasil validasi media	71
4.8 Diagram hasil respon peserta didik uji coba skala kecil.....	76
4.9 Diagram hasil respon peerta didik uji coba skala besar.....	78
4.10 Diagram hasil respon pendidik	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran A. Perangkat Pembelajaran	
Lampiran A.1 Profil Sekolah	107
Lampiran A.2 Silabus	
Lampiran A.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
Lampiran A.4 Story Board LKPD Seni Rupa Berbasis Budaya Lampung	
Lampiran B. Instrumen Penelitian	
Lampiran B.1 Lembar Wawancara Pendidik	
Lampiran B.2 Lembar Observasi Pra Penelitian	
Lampiran B.3 Angket Penilaian Ahli materi	
Lampiran B.4 Angket Penilaian Ahli Bahasa	
Lampiran B.5 Angket Penilaian Ahli Media	
Lampiran B.6 Angket Penilaian Respon Peserta Didik	
Lampiran B.7 Angket Penilaian Respon Pendidik	
Lampiran C. Olah Data Penelitian	
Lampiran C.1 Hasil Penilaian Ahli Materi	
Lampiran C.2 Hasil Penilaian Ahli Bahasa	
Lampiran C.3 Hasil Penilaian Ahli Media	
Lampiran C.4 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Skala Kecil	
Lampiran C.5 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Skala Besar	
Lampiran C.6 Hasil Penilaian Respon Pendidik	
Lampiran D. Dokumentasi Penelitian	
Lampiran E. Surat-Surat Penelitian	
Lampiran E.1 Surat Penelitian	
Lampiran E.2 Surat Balasan Penelitian	
Lampiran E.3 Nota Dinas	
Lampiran E.4 Surat Peryataan Validasi	
Lampiran E.7 Kartu Konsultasi Skripsi	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa salah satu aspek pentingnya adalah pendidikan. Kualitas SDM yang memiliki sikap terdidik, pengetahuan dan keterampilan adalah yang diharapkan untuk memajukan negaranya. Undang-Undang dasar mengamanatkan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem dalam pengajaran nasional yang diatur dalam undang-undang.

Pendidikan nasional dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, yaitu bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlakul mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹ Pendidikan adalah segala daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan yang selaras dengan alam dan masyarakat. Pendidikan ialah bidang yang memfokuskan kegiatannya dalam proses belajar mengajar.² Pendidikan diselenggarakan sebagai upaya peningkatan kualitas SDM serta untuk mendapatkan ilmu pengetahuan seluas-luasnya.

¹ Undang-Undang Dasar tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003

² Chairul Anwar, *"Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer"*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017) , h. 13

Seperti dijelaskan dalam Alquran surat Al Jatsiyah ayat 13 yang berbunyi:

وَسَخَّرَ لَكُم مَّا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا مِّنْهُ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿١٣﴾

“ Dan Dia menundukkan untukmu apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi semuanya, (sebagai rahmat dari-Nya). Sesungguhnya yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda kekuasaan Allah bagi kaum yang berpikir.”³ (QS. Al Jatsiyah/45:13)

Jelaslah bahwa ayat di atas menyatakan bahwa seluruh isi langit dan bumi akan ditundukkan oleh Allah SWT bagi umat manusia melalui ilmu pengetahuan, diberikan kepada mereka yang mau melibatkan akalnya dan menggunakan pikirannya. Islam mendorong umatnya untuk mencari dan mengembangkan ilmu pengetahuan guna kesejahteraan umat, baik lahir maupun batin. Selain Alquran surat Al Jatsiyah ayat 13, ayat lain juga menjelaskan mengenai pentingnya ilmu pengetahuan yaitu Alquran surat At-Taubah ayat 122 yang berbunyi:

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴾ ﴿١٢٢﴾

“Dan tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.”⁴ (QS. At Taubah/9:122)

³ Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya Al-Aliyy*, (Bandung: Diponegoro, 2014), h. 399

⁴ *Ibid*, h. 164

Berdasarkan Alquran surat At-Taubah ayat 122, dijelaskan bahwa ilmu merupakan hal yang penting dalam kehidupan karena dengan adanya ilmu kita dapat membedakan hal yang berupa kebaikan dan hal yang berupa keburukan dengan ilmu kita dapat menjaga diri. Untuk mendapatkan ilmu maka kita harus belajar. Manusia merupakan makhluk hidup dengan akal budi memiliki potensi untuk terus melakukan pengembangan. Perubahan pada manusia terjadi terus menerus, artinya sifat pengembangan manusia menunjukkan sisi dinamisnya. Salah satu pengembangan manusia, yaitu melalui pendidikan.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi peserta didik. Pendidikan dapat mengembangkan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosiobudaya dimana dia hidup. Oleh karena itu, pendidikan menjadi kebutuhan manusia.

Proses pembelajaran adalah adalah proses pendidikan yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan diri menjadi kemampuan yang semakin meningkat dalam segala aspek.⁵ Proses pembelajaran dalam PERMENDIKNAS RI NO 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 tentang standar proses bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas,

⁵ Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar", Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar , volume 2 nomor 1, Juni 2015, p-ISSN 2355-1925, (Lampung: Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung)

dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam hal meningkatkan kualitas proses pendidikan, ada sejumlah komponen yang perlu diperhatikan, yaitu komponen *input*, *proses*, *output*, dan komponen *feedback*.⁶ Komponen *input* ialah peserta didik. Komponen *proses* ialah guru, bahan ajar, sarana penunjang. Komponen *output* adalah keadaan peserta didik setelah pembelajaran. Dan komponen *feedback* adalah bagaimana langkah yang harus dilakukan setelah melihat *output*.

Berdasarkan penjelasan di atas, pendidik harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai peranan utama.⁷ Dalam proses pembelajaran ada beberapa masalah yang sering ditemui guru. Salah satu masalah penting tersebut adalah memilih bahan ajar yang tepat. Suasana pembelajaran yang sesuai dengan standar proses bisa diselenggarakan dengan penggunaan bahan ajar yang menunjang pembelajaran. Kompetensi mengembangkan bahan ajar idealnya dikuasai guru secara baik agar proses pembelajaran yang bersifat konvensional dapat dikurangi, dimana guru lebih dominan dan peserta didik kurang aktif cenderung menjadi pendengar.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan peserta didik, yang

⁶ Abd. Mukhid, "Meningkatkan Kualitas Pendidikan melalui Sistem pembelajaran yang Tepat", Jurnal Tadris, volume 2 nomor 1, 2007, h.121

⁷ Chairul Anwar, "*Hakikat Manusia dalam Pendidikan*", (Yogyakarta: SUKA Press, 2014), h. 92

mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.⁸ Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. LKPD adalah bahan ajar yang dapat mengurangi paradigma *teacher centered* menjadi *student centered* sehingga peserta didik akan lebih aktif.⁹ Lembar kerja peserta didik merupakan alat bantu yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik jika LKPD yang digunakan sesuai dengan yang dibutuhkan dan sesuai dengan kurikulum yang saat ini berlaku. LKPD dapat diartikan sebuah materi pembelajaran yang dikemas semaksimal mungkin, sehingga peserta didik mudah untuk memahami materinya sekalipun belajar mandiri.¹⁰ Dapat disimpulkan bahwa lembar kerja peserta didik adalah salah satu sarana yang dirancang sesuai kurikulum untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar LKPD sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. LKPD diharapkan mampu memenuhi karakteristik kurikulum 2013 yaitu meningkatkan kesetaraan antara perkembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.¹¹ Selain itu melihat beberapa kelebihan dari pengembangan LKPD yaitu, diantaranya: dapat digunakan sebagai penuntun bagi peserta didik secara

⁸ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 438

⁹ Widy Anggraini, Yenny Anwar, Kodri Madang, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Learning Cycle 7E Materi Sistem Sirkulasi Pada Manusia Untuk Kelas XI SMA", *Jurnal Pembelajaran Biologi*, Volume 3, Nomor 1, (Palembang: Universitas Sriwijaya, Mei 2016), h. 50

¹⁰ Qomario, Putry Agung, "Pengembangan Lemnbar Kerja Siswa IPA berbasis ICT sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran* volume 5 nomor 2, Desember 2018, p-ISSN2355-1925 e-ISSN25808915, (Lampung: STKIP Al Islam Tunas Bangsa Bandar Lampung), h.240

¹¹ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h.90

mandiri atau kelompok; terdapat metode eksperimen maupun demonstrasi; dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengetahui tingkat pengetahuan konsep materi; dapat digunakan untuk memberi pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik; lebih menuntun keaktifan proses belajar peserta didik bila dibandingkan dengan menggunakan media lain.¹² Dari beberapa kelebihan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar LKPD sangat mendukung dalam proses belajar mengajar.

Dalam *Everyman Encyclopedia*, seni adalah segala sesuatu yang dilakukan orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan, ataupun kebutuhan spiritual.¹³ Pakaian dibuat untuk memenuhi kebutuhan pokok, sebagai penutup aurat. Oleh karena itu pakaian bukan karya seni menurut definisi tersebut. Seni disebut sebagai bidang pengetahuan yang berupa karya seni, hasil ciptaan manusia yang disebut seniman.¹⁴ Dengan kata lain, dikatakan bahwa seni tidak termasuk ke dalam ranah pengetahuan ilmiah (ilmu pengetahuan), ataupun ilmu teknik (teknologi). Tetapi termasuk ke dalam ranah pengetahuan perasaan. Dapat ditarik kesimpulan, bahwa seni adalah ekspresi perasaan manusia yang diwujudkan, untuk mengkomunikasikan pengalaman batinnya kepada orang lain (masyarakat penikmat) sehingga mendorong timbulnya pengalaman batin pula kepada penikmat yang menghayatinya. Seni dalam pandangan Islam

¹² Sarip Permana, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing Berorientasi Nilai-Nilai Islami Pada Materi Alat-Alat Optik", (Lampung: Skripsi Pendidikan Fisika IAIN Raden Intan Lampung, 2017), h.19

¹³ Nanang GandaPrawira, *Seni Rupa dan Kriya (Buku Ajar bagi Mahasiswa PGTK, PGSD, Guru PAUD dan SD)*, (Bandung: Satu Nusa, 2017), h. 15

¹⁴ A.J Soehardjo, *Pendidikan Seni Strategi Pelaksanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*, (Malang: Bayumedia, 2015), h. 50a

merupakan: (a) bagian dari hidup manusia yang diciptakan dalam rangka memperindah kehidupan sebagian khalifah di muka bumi, (b) manifestasi dan refleksi dari kehidupan manusia. Hal ini dimaknai sebagai ungkapan interioritas manusia dalam kesadaran hidup dengan sesamanya, (c) memenuhi panggilan kepada yang menghidupkan dalam berbagai bidang bagi setiap muslim menurut kemampuan masing-masing. Ini hukumnya wajib.¹⁵

Selanjutnya seni dilibatkan dalam dunia pendidikan yang disebut pendidikan seni. Makna pendidikan seni adalah pemberian ‘pengalaman estetik’ atau *aesthetic experience* kepada peserta didik, pengalaman menghayati nilai keindahan, melalui kegiatan apresiasi dan kegiatan kreasi.¹⁶ Dari pengalaman berapresiasi dan berkreasi peserta didik diharapkan mampu merefleksikan ke dalam kehidupannya, seperti mampu memecahkan masalah yang dihadapi, kreatif menghadapi tantangan hidup, dapat melanjutkan studi lebih lanjut, dan dapat mempersiapkan masa depannya. Jadi, Pendidikan seni adalah upaya sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pembimbingan, pembelajaran, dan pelatihan agar peserta didik memiliki kemampuan berkesenian.

Pendidikan seni memiliki berbagai fungsi dalam penyelenggaraan pendidikan. Keberadaan seni dapat dimanfaatkan untuk dilibatkan dalam usaha mempersiapkan calon warga masyarakat, generasi baru yang dijadikan tumpuan harapan bagi bangsa dan negara kedepan. Seperti usaha menumbuhkan potensi apresiasi seni yang ada di dalam setiap individu. Bahkan bakat seni individu

¹⁵ Nanang Ganda Prawira, Enday Tarjo, *Belajar dan Pembelajaran Seni Rupa*, (Bandung: PT Satu Nusa, 2018), h. 77

¹⁶ Suhardi Pranoto, *Seni Budaya dan Keterampilan Pedoman Guru sekolah Dasar*, (Surabaya: Sakura Putra Surabaya, 2017), h. 4

peserta didik, kalau itu merupakan potensi yang ters embunyi dalam diri peserta didik turut dikembangkan. Pendidikan seni dapat memberikan kontribusi kepada perkembangan pribadi peserta didik dengan pemberian ruang berekspresi, pengembangan potensi kreatif dan imajinatif, peningkatan kepekaan rasa, menumbuhkan rasa percaya diri, dan pengembangan wawasan budaya.¹⁷ Seni budaya memberikan sumbangan kepada peserta didik agar berani dan siap bangga akan budaya bangsa sendiri dan menyokong dalam menghadapi tantangan mada depan. Hal ini dikarenakan kompetensi dalam pelajaran ini merupakan bagian dari pembekalan *life skill* kepada peserta didik.¹⁸ Untuk itu, sangatlah penting adanya pendidikan seni di kurikulum pendidikan di Indonesia.

Pendidikan Seni perlu dijadikan mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar karena tujuannya adalah untuk mempersiapkan peserta didik yang sehat jiwa dan raganya, serta mampu mengembangkan potensi setiap individu. Misalnya, menumbuhkembangkan kepribadian peserta didik, memelihara rasa estetik peserta didik, dan memperkaya kehidupan siswa secara kreatif.¹⁹ Dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan seni adalah salah satu sarana proses berpikir untuk membentuk kepribadian yang lebih baik.

Pada awalnya pendidikan seni masuk ke kurikulum sekolah, sekitar tahun 30-an, dalam bentuknya sebagai mata pelajaran menggambar.²⁰ Oleh karena itu, menggambar dikatakan sebagai embrio pendidikan seni. Setelah mengalami

¹⁷ *Ibid*, h. 40

¹⁸ Ardipal, "Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan", Jurnal Bahasa dan Seni, volume 11, no. 1, tahun 2013, (Padang: Fakultas Bahasa dan Seni UNP Kampus PBS UNP), h. 2

¹⁹ Suhardi Pranoto, *Op.Cit*, h. 33

²⁰ A.J Soehardjo, *Pendidikan Seni Dari Konsep Sampai Program*, (Malang: Bayumedia, 2015), h. 75

perjalanan panjang dan mengalami perbaikan, sampailah di kurikulum 2013 pendidikan seni dinamakan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).²¹ Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) mencakup seni rupa, seni tari, seni suara, dan teater. Jika sebelumnya dikatakan bahwa menggambar adalah embrio pendidikan seni, maka saat ini menggambar terbidangi oleh Seni Rupa. Jadi, dapat dikatakan bahwa seni rupa merupakan cikal bakal munculnya pendidikan seni di dunia maupun di Indonesia.

Seni rupa merupakan sebuah seni yang digunakan untuk menghasilkan karya dalam suatu bentuk baik dua dimensi ataupun tiga dimensi yang dapat dinikmati oleh mata dan dapat dirasakan melalui perabaan. Seni rupa adalah cabang seni yang mengutamakan ekspresi ide dan konsep sang seniman menjadi bentuk yang menstimulasi indra penglihatan. Melalui materi seni rupa peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitasnya dalam menciptakan atau menuangkan ekspresi dan imajinasinya. Dengan seni rupa akan membantu anak-anak untuk mengerti orang lain dan memberikan kesempatan dalam pergaulan sosial dan perkembangan terhadap emosional mereka. Idealnya seseorang dapat menguasai keterampilan kognitif sekaligus keterampilan emosional dan sosialnya. Dan perkembangan itu tidak datang dengan sendirinya, melainkan harus pemberian pengalaman yang spesifik yaitu melalui pendidikan seni rupa di sekolah.²² Pendidikan seni dapat membangun pola pikir lebih dewasa saat diberi saran atau nasihat, menimbulkan karakter yang tidak mudah menyerah

²¹ Nanang GandaPrawira, *Op.Cit*, h. 52

²² Suhardi Pranoto, *Op.Cit*, h. 128

untuk membuat karya yang lebih baik lagi, serta belajar untuk mengapresiasi karya, baik karya yang dibuat sendiri ataupun karya orang lain.

Budaya daerah merupakan jati diri dan identitas bangsa perlu diperkenalkan kepada generasi penerus bangsa. Budaya daerah memiliki banyak nilai luhur yang penting sebagai pegangan kehidupan sosial masyarakat khususnya dan generasi penerus. Setiap budaya memiliki penekanan yang berbeda-beda terhadap daerah daerah lainnya yang menjadi keunggulan suatu daerah. Beragam budaya daerah yang ada di Indonesia, salah satunya adalah budaya daerah Lampung. Banyak budaya Lampung mulai dari kesenian, rumah adat, pakaian, dan makanan yang menjadi ciri khas Provinsi Lampung.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Lampung tahun 2010, komposisi penduduk Provinsi Lampung dari total 7.608.405 jiwa penduduk berdasarkan sensus terhadap etnis atau suku bangsa adalah etnis Jawa 63,84%, Lampung 13,51%, Sunda 9,58%, Banten 2,27%, etnis asal Sumatera Selatan 5,47%, etnis Bali 1,38%, etnis Minangkabau 0,92%, etnis Cina 0,53%, etnis Bugis 0,28%, etnis Batak 0,69%, dan etnis lain seperti etnis asal Aceh, Jambi, Sumatera lainnya, Betawi, Papua, NTT, NTB, Kalimantan dan lain-lain sekitar 1,21%.²³ Dari beragamnya etnis penduduk di Lampung, bahkan etnis Jawa lebih banyak dari penduduk asli Lampung, tidak menutup kemungkinan bahwa budaya Provinsi Lampung akan mengalami penurunan. Dapat dikatakan, budaya Provinsi Lampung sudah mulai ditinggalkan dan tidak dikenali orang-orang yang lahir di tanah Lampung.

²³ Dokumen BPS Provinsi Lampung tahun 2010 terhadap sensus penduduk menurut suku bangsa.

Berdasarkan hasil pra penelitian di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung pada tanggal 2 Agustus 2018, melalui wawancara dengan Ibu Marlin selaku guru kelas V ditemukan masalah yang sama seperti yang dijelaskan pada uraian di atas. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya belum dilaksanakan secara optimal karena ketidaktersediaan bahan ajar yang menunjang. Sekolah hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak Seni Budaya Keterampilan atau SBK dengan kurikulum KTSP. Buku yang tersedia pun kurang memadai karena untuk 1 kelas yang berjumlah 17 anak, buku yang tersedia hanya 5 buku. Hal tersebut kadang membuat peserta didik jenuh karena isi buku cetak dirasa membosankan dengan banyak materi. Sedangkan peserta didik lebih suka untuk praktek daripada materi saat pembelajaran seni berlangsung. Dan Ibu Marlin juga mengatakan bahwa mayoritas peserta didik di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung berasal dari suku Jawa Serang, dimana perlu adanya pengenalan dan penanaman budaya lokal daerah Lampung sebagai generasi pewaris kebudayaan Provinsi Lampung.

Selanjutnya peneliti juga melakukan observasi di MIN 9 Bandar Lampung pada tanggal 7 Mei 2019 dengan mewawancarai Ibu Melviana. Masalah yang ditemukan bahwa guru memerlukan bahan ajar disamping buku tematik untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Buku tematik yang ada kondisinya tidak mendukung karena dalam bentuk potokopi hitam putih dan menurut Ibu Melvi gambar-gambar yang tersedia sebagai contoh jumlahnya sedikit. Sehingga Beliau memutuskan untuk membeli buku cetak secara pribadi

yang sesuai dengan kurikulum di sekolah. Tetapi hal ini belum menyelesaikan masalah yang ada, karena sulitnya mengajar hanya dengan 1 buku.

Beranjak dari masalah ini dan uraian yang sudah peneliti cermati, maka peneliti berencana akan mengembangkan bahan ajar berupa LKPD berbasis budaya lokal pada materi seni rupa mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V SD/MI. Diharapkan dengan dikembangkannya bahan ajar ini, dapat memberikan solusi bagi pendidik dan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran juga untuk melestarikan budaya lokal Provinsi Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya ketersediaan bahan ajar berupa buku cetak dan lembar kerja yang menunjang pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni rupa yang sesuai kurikulum.
2. Kurangnya referensi kegiatan berkarya seni rupa dari pendidik, padahal seni rupa sering dijadikan selingan saat peserta didik mulai jenuh saat pembelajaran di kelas.
3. Diperlukannya pengenalan budaya lokal Lampung sejak usia SD/MI sebagai upaya pelestarian identitas budaya daerah disamping budaya nusantara.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan mengingat keterbatasan waktu serta prasarana yang menunjang penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah diantaranya:

1. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Seni Budaya dan Prakarya;
2. Pokok bahasan yang dipilih oleh peneliti materi Seni Rupa kelas V;
3. LKPD pada pengembangan ini menggunakan lembar kerja berbasis budaya lokal Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan LKPD Seni Budaya dan Prakarya berbasis budaya lokal Lampung untuk peserta didik kelas V di SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan produk LKPD Seni Budaya dan Prakarya berbasis budaya lokal Lampung yang dikembangkan untuk peserta didik kelas V di SD/MI?
3. Bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap LKPD Seni Budaya dan Prakarya berbasis budaya lokal Lampung materi seni rupa kelas V di SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan LKPD Seni Budaya dan Prakarya ini antara lain:

1. Untuk mengetahui proses mengembangkan produk LKPD Seni Budaya dan Prakarya berbasis budaya lokal Lampung untuk peserta didik kelas V di SD/MI dengan materi seni rupa.

2. Untuk mengetahui kelayakan produk LKPD Seni Budaya dan Prakarya berbasis budaya lokal Lampung materi seni rupa untuk peserta didik kelas V di SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap LKPD Seni Budaya dan Prakarya berbasis pendekatan budaya lokal Lampung materi seni rupa kelas V di SD/MI .

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran berbentuk lembar kerja peserta didik (LKPD) ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi pengembangan, peningkatan dan perbaikan praktik pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya materi seni rupa, serta upaya pelestarian budaya lokal Lampung dan akhirnya pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa memaknai pelajaran Seni Budaya dan Prakarya melalui lembar kerja peserta didik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung dan mempermudah pemahaman mengenai materi seni rupa.
- b. Bagi guru sebagai acuan dan bahan pertimbangan bagi guru mengenai pembuatan bahan ajar yang sesuai dengan lingkungan terdekat peserta didik yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

- c. Bagi sekolah diharapkan dapat bermanfaat bagi lulusan yang dihasilkan, sehingga kualitas lulusan lebih bermutu dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi peneliti dapat meningkatkan pengetahuan peneliti tentang materi seni rupa mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya melalui lembar kerja peserta didik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk Lembar Kerja Peserta Didik disusun menggunakan *microsoft office word 2010*.
2. Lembar Kerja Peserta Didik berukuran A4.
3. Lembar Kerja Peserta Didik dibuat *full color* dengan menggunakan berbagai jenis font, seperti *times new roman, calibri, arial, futura, stencil, hobo, dan lucida handwriting*.
4. Lembar Kerja Peserta Didik dicetak menggunakan kertas kingstruck 150 gsm.
5. Sampul Lembar Kerja Peserta Didik berjenis *hardcover*.
6. Lembar Kerja Peserta Didik ditulis menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

Kajian teori yang mendukung dalam penelitian ini terdiri dari: (1). Bahan ajar, (2). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), (3). Pembelajaran berbasis budaya lokal Lampung, (4). Materi seni rupa.

1. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan ajar bisa berupa bahan yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Sebuah bahan ajar paling tidak mencakup petunjuk belajar (peserta didik/guru), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja (dapat berupa Lembar Kerja), dan evaluasi.¹ Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar yang diterima peserta didik harus mampu merespon setiap perubahan dan mengantisipasi setiap perkembangan yang akan terjadi dimasa depan. Tujuan penyusunan bahan ajar antara lain: (1) menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan pertimbangan kebutuhan peserta didik, (2) membantu peserta didik dalam memperoleh alternative bahan ajar disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh, (3) memudahkan guru dalam

¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h.

melaksanakan pembelajaran.² Bentuk bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

- a. Bahan Cetak (*Printed*) seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja, brosur, wallchart, gambar/foto, model/maket
- b. Bahan Ajar Dengar (*Audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*
- c. Bahan Ajar Pandang Dengar (*Audiovisual*) seperti *video*, *compact disk*, *film*
- d. Bahan Ajar Interaktif (*Interactive teaching material*) seperti *compact disk* interaktif.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang berfungsi sebagai panduan belajar peserta didik dan juga memudahkan peserta didik dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar. Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu contoh dari media cetak yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Seperti diterangkan dalam ayat berikut ini:

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

“Dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.”³ (QS. An Nahl/16:89)

² Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 241

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Al-Aliyy*, (Bandung: Diponegoro, 2014), h. 221

Dalam ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al Quran kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang guru menggunakan suatu media atau bahan ajar tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu contoh dari media cetak yang dapat di gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media yang ada di media cetak meliputi: tujuan pembelajaran, petunjuk pembelajaran, wacana, daftar kata (*vocab*), tata bahasa (*grammar*), petunjuk mengerjakan soal, lembar jawaban soal dan Lembar Kerja Peserta Didik jika di perlukan. LKPD merupakan kumpulan dari lembaran yang berisikan kegiatan peserta didik melakukan aktivitas nyata dengan objek dan persoalan yang dipelajari. Lembar Kerja Peserta Didik adalah panduan yang digunakan untuk melakukan kegiatan pemecahan masalah. Lembar Kerja Peserta Didik memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus di lakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembenyukan kemampuan dasar sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh.

LKPD yang baik seharusnya dapat dibuat oleh para pendidik. Lestari Majid (2013) menyarankan agar LKPD sebaiknya dirancang oleh guru yang disesuaikan dengan pokok bahasan dan tujuan pembelajarannya.⁴ Secara umum, Lembar Kerja Peserta Didik merupakan perangkat pembelajaran sebagai

⁴ Eka Sari, Syamsurizal, Asrial, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Karakter Pada Mata Pelajaran Kimia SMA", Jurnal Edu Sains Volume 5 no.2 Juli 2016 (Jambi: Magister Pendidikan IPA Universitas Jambi), h. 9

pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan rencana pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik berupa lembaran kertas yang didalamnya terdapat informasi, materi pembelajaran, langkah kerja, soal atau pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah sebagai penunjang tujuan pembelajaran dan ketercapaian indikator serta kompetensi dasar dan kompetensi inti yang sesuai dengan kurikulum dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Penyusunan Lembar Kerja Peserta didik

Tujuan penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik adalah sebagai berikut:

- 1) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.
- 2) Menyajikan tugas-tugas yang menjadikan peserta didik memperoleh keterampilan berpikir dan olah tangan.
- 3) Melatih kemandirian belajar peserta didik sehingga bisa memperoleh pembelajaran yang bermakna.
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.⁵

c. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik

Adapun fungsi Lembar Kegiatan Peserta Didik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik.

⁵ Muhammad Iqbal, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Pendekatan Kontesktual Ditinjau Dari Pemahaman Konsep Dan Disposisi Matematis", (Lampung: Tesis Magister Pendidikan Matematika, 2017), h. 33

- 2) Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.
- 3) Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
- 4) Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.⁶

d. Komponen Lembar Kerja Peserta Didik

Ada beberapa komponen Lembar Kerja Peserta Didik yang harus dipenuhi demi terciptanya bahan ajar yang baik sehingga proses pembelajaranpun akan berjalan baik demi mencapai tujua dalam pembelajaran, komponen tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Nomor Lembar Kerja Peserta Didik, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah pendidik mengenal dan menggunakan nya
- 2) Judul Kegiatan, berisi topik kegiatan sesuai dengan KD.
- 3) Tujuan, adalah tujuan belajar sesuai dengan KD.
- 4) Alat dan bahan, jika kegiatan belajar memerlukan alat dan bahan, maka dituliskan alat dan bahan yang diperlukan.
- 5) Prosedur Kerja, berisi petunjuk kerja untuk peserta didik yang berfungsi mempermudah peserta didik melakukan kegiatan belajar.
- 6) Tabel Data, berisi tabel di mana peserta didik dapat mencatat hasil pengamatan atau pengukuran. Untuk kegiatan yang tidak memerlukan data, maka bisa diganti dengan kotak kosong di mana peserta didik dapat menulis, menggambar, atau berhitung.

⁶ Abdul Majid, *Op.Cit*, h. 176

- 7) Bahan diskusi, berisi pertanyaan-pertanyaan yang menuntun peserta didik melakukan analisis data dan melakukan konseptualisasi. Untuk beberapa mata pelajaran, seperti bahasan bahan diskusi bisa berupa pertanyaan-pertanyaan yang bersifat refleksi.⁷

e. Langkah-Langkah Membuat Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik disusun untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Langkah-langkah membuat LKPD disajikan pada gambar 2.1 berikut ini:



Gambar 2.1
Langkah-langkah penyusunan LKPD

Adapun langkah-langkah membuat LKPD yaitu:

1) Analisis Kurikulum

Analisis yang dimaksudkan untuk menentukan kompetensi mana yang memerlukan bahan ajar LKPD. Analisis dilakukan dengan cara mempelajari kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, pengalaman belajar, dan indikator ketercapaian hasil belajar.

⁷ Abdul Majid, *Op.Cit*, h. 39.

2) Menyusun Peta Kebutuhan LKPD

Peta kebutuhan LKPD digunakan untuk mengetahui materi apa saja yang harus di tulis dalam LKPD, juga dapat dilihat dalam menentukan prioritas penulisan materi.

3) Menentukan Judul LKPD

Judul LKPD ditentukan atas dasar kompetensi-kompetensi dasar atau materi-materi pokok yang terdapat dalam kurikulum. Penentuan judul akan lebih menjadi mudah apabila pengalaman belajar peserta didik diuraikan terlebih dahulu.

4) Menulis LKPD

Penulisan LKPD dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

a) Merumuskan Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar adapat ditarik langsung dari kurikulum yang berlaku.

b) Menentukan alat penilaian

Penilaian dilakukan terhadap proses kerja dan hasil kerja peserta didik.

c) Penyusunan materi

Materi LKPD sangat berkesinambungan pada KD yang akan dicapai. Materi dapat berupa informasi pendukung berupa gambar umum atau ruang lingkup substansi yang akan dipelajari. Diperlukan juga tambahan referensi yang digunakan agar peserta didik membaca lebih jauh tentang materi itu. Materi dapat diambil dari berbagai sumber seperti buku, majalah, internet, jurnal hasil penelitian dan lainnya. Tugas-tugas harus

ditulis dengan jelas untuk mengurangi pertanyaan dari peserta didik tentang hal yang seharusnya peserta didik dapat melakukannya.

d) Struktur LKPD

Secara umum susunan LKPD secara sistematis adalah sebagai berikut: (1) judul, (2) petunjuk belajar, (3) kompetensi yang akan dicapai, (4) informasi pendukung, (5) tugas dan langkah-langkah kerja, (6) penilaian.⁸

3. Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Lampung

a. Pengertian Budaya Lokal

Budaya adalah sebuah perilaku yang dipelajari dari sebuah masyarakat atau kelompok. Budaya merupakan program bertahan hidup dan adaptasi suatu kelompok dengan lingkungannya.⁹ Budaya juga disebut sebagai sebuah kesenian. Dapat dikatakan bahwa budaya itu berkaitan dengan gagasan, perilaku, dan hasil karya manusia. Kearifan lokal merupakan bagian dari masyarakat untuk bertahan hidup sesuai dengan kondisi lingkungan, sesuai dengan kebutuhan, dan kepercayaan yang telah berakar dan sulit untuk dihilangkan.¹⁰ Indonesia adalah negara yang memiliki ragam budaya yang banyak. Budaya yang berbeda di tiap daerah itu disebut dengan budaya lokal atau kearifan lokal.

Sebagaimana disebutkan dalam Al Quran surat Al Hujuraat ayat 13 berikut ini:

⁸ Andi Prastowo, *Op.Cit*, h. 445

⁹ Siskalia, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung Pada Tema Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung", (Bandar Lampung: Tesis Universitas Lampung), 2017, h. 48

¹⁰ Niniek Latifah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Di Kelas IV Sekolah Dasar" , (Jambi: Skripsi Prodi PGSD Universitas Jambi, 2018) h. 8

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

“Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.”¹¹ (QS. Al Hujuraat/49:13)

Ayat di atas menerangkan bahwa Allah menjadikan manusia bersuku-suku dan berkabilah-kabilah yang berbeda-beda, agar manusia saling mengenal dan saling tolong menolong dan kemaslahatan-maslahatan mereka yang bermacam-macam. Jadi, meskipun setiap daerah memiliki budaya masing-masing, tapi tidak membuat adanya sekat atau batasan antara budaya satu dengan yang lainnya.

Budaya lokal adalah budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu yang menjadi identitas budaya sebuah kelompok masyarakat setempat. Budaya lokal merupakan kebudayaan yang terikat pada batas-batas fisik dan geografis yang jelas. Sebagai contoh, budaya Lampung yang condong pada suatu tradisi yang berkembang di Pulau Sumatera. Oleh karena itu, batas geografis menjadi landasan untuk merumuskan definisi suatu kebudayaan lokal. Budaya lokal memiliki banyak nilai luhur lokal yang penting sebagai pegangan kehidupan sosial masyarakat khususnya dan generasi penerus.

¹¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Al-Aliyy*, (Bandung: Diponegoro, 2014), h. 412

b. Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal

Budaya lokal saat ini dihadapkan oleh modernisasi. Bahkan sebagian masyarakat beranggapan bahwa budaya lokal adalah budaya yang primitif atau ketinggalan zaman, sehingga membuat masyarakat perlahan mulai meninggalkannya. Salah satu yang membuat cepat punahnya budaya lokal adalah dengan munculnya pandangan-pandangan terhadap budaya lokal yang dianggap tidak cocok dengan masa kini.¹² Budaya lokal ialah seperangkat pengetahuan dan cara berpikir suatu etnis atau kelompok sosial dalam masyarakat yang didapat melalui proses belajar yang cukup panjang.

Pendidikan juga dapat menjadi media mentransformasikan maupun mengembangkan kebudayaan daerah.¹³ Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk menjaga dan melestarikan budaya lokal melalui rancangan dan dilaksanakan dalam berbagai bentuk. Salah satunya dengan mengintegrasikannya ke dalam aktivitas pembelajaran di sekolah. Pembelajaran berbasis budaya merupakan pembelajaran yang meintegrasikan budaya dalam proses pembelajaran serta salah satu bentuknya adalah menekankan belajar dengan budaya. Belajar dengan budaya dapat menjadikan siswa tidak terasing dari budaya lokalnya serta meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal. Pembelajaran berbasis budaya lokal adalah pembelajaran yang lebih didasarkan kepada penanaman nilai-nilai budaya. pembelajaran ini mengajarkan peserta didik untuk

¹² Susiana, "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Malang Berdasarkan Kurikulum 2013 yang Disempurnakan untuk SMP/MTs Kelas VII Kota Malang", NOSI Vol.5, NO.2, Februari 2017, h. 177

¹³ Prisma T, Rellya Runasari, "Pengembangan Model Pembelajaran Musik melalui Pemanfaatan *Gamolan* Lampung untuk Siswa SD di Bandar Lampung", Jurnal Terampil volume 5 nomor 2, Desember 2018, (Lampung: STKIP Tunas Bangsa Bandar Lampung), h.226

selalu dekat dengan situasi yang mereka hadapi sehari-hari. Adanya pembelajaran yang berbasis budaya lokal diharapkan peserta didik memiliki pemahaman tentang kearifan budaya lokalnya sendiri.¹⁴ Selain untuk menanamkan budaya lokal, pembelajaran ini juga untuk menanamkan nilai nasionalisme, sehingga menimbulkan kecintaan terhadap budayanya sendiri.

c. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal

Tujuan pembelajaran berbasis budaya lokal yaitu sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sedangkan manfaat dari pembelajaran berbasis budaya lokal sebagai berikut:

- 1) Menciptakan generasi kompeten yang bermartabat.
- 2) Merefleksikan nilai-nilai budaya.
- 3) Berperan dalam pembentukan karakter bangsa.
- 4) Berkontribusi demi terciptanya identitas bangsa dan pelestarian budaya bangsa.¹⁵

d. Budaya Lampung

Lampung merupakan salah satu nama provinsi Indonesia yang terletak di bagian paling selatan Pulau Sumatera dengan Ibukota Bandar Lampung. Lampung memiliki potensi alam yang sangat beragam. Selain sumber daya alam yang begitu melimpah, letaknya yang berbatasan langsung dengan lautan membuat

¹⁴ Siskalia, *Op.Cit*, h. 57

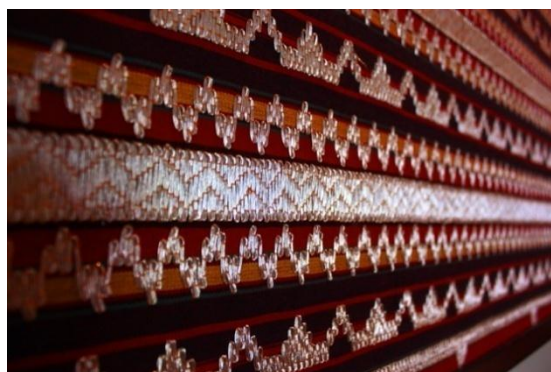
¹⁵ *Ibid*, h. 61

Lampung memiliki potensi kekayaan laut yang sangat melimpah. Selain kekayaan alam yang melimpah, Lampung juga memiliki kekayaan budaya yang tidak kalah tersohor bila dibandingkan dengan provinsi-provinsi lain di pulau Sumatera. Kebudayaan Lampung meliputi rumah adat, berbagai tarian tradisional, pakaian adat, juga berbagai kuliner khas.

Kebudayaan di Lampung merupakan perpaduan kebudayaan Arab, Cina, dan India. Hal tersebut tidak terlepas dari sejarah yang menyebutkan Lampung sebagai jalur perdagangan dunia, sehingga banyak budaya dari luar Indonesia yang mempengaruhi kebudayaan Lampung.

1) Pakaian Adat

Provinsi Lampung memiliki kain yang sangat khas yakni kain tapis. Kain ini berkesan sangat mewah karena pembuatannya dipadupadankan dengan penggunaan benang emas sehingga menimbulkan warna berkilauan yang indah pada kain tapis. Kain tapis ini oleh masyarakat Lampung bisa digunakan dalam upacara-upacara adat atau ketika menghadiri acara-acara formal.



Gambar 2.3 Kain Tapis Lampung
Sumber: *feradesliaahyar.wordpress*

Dalam menghadiri upacara-upacara adat atau acara yang sifatnya formal, masyarakat Lampung, terutama para wanita menggunakan kain tapis yang

berkilau karena dihiasi benang emas, dan menambahkan berbagai aksesoris untuk dipakai, seperti gelang dan kalung yang terbuat dari emas.



**Gambar 2.4 Pakaian pengantin
Lampung Pepadun**
Sumber: andriyanto.blogspot.com



**Gambar 2.5 Pakaian pengantin
Lampung Saibatin**
Sumber: indonetwork.co.id

2) Kesenian Khas

Lampung memiliki kesenian khas diantaranya tarian tradisional dan topeng Sekura. Tarian tradisional Lampung diantaranya adalah Tari Sigeh Pengunten dan Tari Melinting. Tari Sigeh Pengunten disajikan oleh remaja-remaja putri atau anak-anak. Tarian ini bersifat suka ria dan biasanya disajikan untuk menyambut tamu-tamu penting dalam suatu acara tertentu. Tarian ini menunjukkan sikap ramah masyarakat Lampung dalam menyambut para tamunya. Sedangkan Tari Melinting adalah tarian yang berasal dari Keratuan Melinting. Hampir sama seperti Trai Sigekh Pengunten, tarian ini juga digunakan untuk menyambut tamu, tetapi yang menarikannya adalah pasangan muda mudi. Dalam tarian ini, gerakan laki-laki sifatnya lebih dinamis, sedangkan untuk perempuan gerakannya relatif lebih lembut sesuai dengan sifat mereka.



Gambar 2.6 Tari Sigeh Pengunten
Sumber:
lampungmediacentre.blogspot.com



Gambar 2.7 Tari Melinting
Sumber: *www.indonesiabox.com*

Sedangkan topeng Sekura adalah topeng yang pada awalnya dipakai untuk berperang, saat ini beralih menjadi topeng untuk mempererat tali silaturahmi yang digunakan saat perayaan hari besar Islam. Sekura terbagi menjadi dua macam, yaitu Sekura Kamak atau kotor dan Sekura Kecah atau bersih.



Sekura kamak atau kotor
Sumber: *Indonesiakaya.com*



Sekura kecah atau bersih
Sumber: *Indonesiakaya.com*

3) Makanan Khas

Kebudayaan di lampung juga tidak terlepas dari makanan khasnya yang luar biasa enak. Beberapa jenis kuliner khas Lampung di antaranya adalah Seruit, Tempoyak, Sambal Lampung, dan Lapis Legit. Semua jenis kuliner tersebut hampir pernah didengar oleh masyarakat di berbagai daerah di Indonesia. Seruit

merupakan sajian kuliner berupa ikan yang digoreng kemudian disajikan bersama sambal terasi atau makanan-makanan lain seperti tempoyak atau sambal Lampung. Esensi dari Seruit bukan berada pada jenis masakan tetapi dari cara memakannya yang dimakan bersama-sama, sehingga menunjukkan rasa kebersamaan yang tinggi. Tempoyak adalah salah satu jenis bahan makanan yang berasal dari fermentasi durian. tempoyak sering dibuat menjadi sambal dan disajikan dengan berbagai jenis ikan. Makanan khas Lampung lainnya adalah sambal Lampung dan lapis legit. Kedua makanan ini hampir setiap orang mengetahui. Bahkan salah satu merek produk saus sambal kenamaan Indonesia menjadikan sambal Lampung sebagai salah satu rasa dalam saus sambalnya.



Gambar 2.8 Sambal Seruit
Sumber: sekitarlampung.com



Gambar 2.9 Kue Lapis Legit
Sumber: makananlampung.com

4. Materi Seni Rupa

a. Pendidikan Seni

1) Pengertian Pendidikan Seni

Pendidikan Seni terdiri dari kata Pendidikan dan Seni. Pendidikan kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi peserta didik. Sedangkan Seni adalah segala macam keindahan yang

diciptakan manusia.¹⁶ Jadi, pendidikan seni adalah kegiatan mengembangkan potensi, kecakapan, dan karakteristik melalui keindahan yang diciptakan. Seni sering disebut sebagai suatu keindahan. Islam pun adalah agama yang indah. Dapat kita temukan perkataan Allah SWT di dalam Alqur'an tentang keindahan. Diantaranya adalah dalam surat Al Hijr ayat 16 berikut ini:

﴿ ۝۱۶ ۝ وَلَقَدْ جَعَلْنَا فِي السَّمَاءِ بُرُوجًا وَزَيَّنَّاهَا لِلنَّظِيرِينَ ۝﴾

“Dan sesungguhnya Kami telah menciptakan gugusan-gugusan bintang dan kami telah menghiasi langit itu bagi orang-orang yang memandang(nya).”¹⁷ (QS. Al Hijr/15:16)

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah menciptakan langit dan menghiasi dengan bintang dan akan terlihat indah bagi orang-orang yang melihatnya. Dengan kata lain Allah SWT menganjurkan keindahan kepada makhluk-Nya. Dan keindahan itu dapat kita kenal melalui seni.

De Francesco (1958) mengatakan bahwa pendidikan seni mempunyai kontribusi membantu pengembangan mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik ¹⁸ Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan agar mampu menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan. Selain itu, pendidikan seni bertujuan menciptakan rasa keindahan dan kemampuan mengolah menghargai seni. Jadi melalui seni kemampuan rasa, cipta,

¹⁶ Nanang GandaPrawira, *Seni Rupa dan Kriya (Buku Ajar bagi Mahasiswa PGTK, PGSD, Guru PAUD dan SD)*, (Bandung: Satu Nusa, 2017), h. 13

¹⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Al-Aliyy*, (Bandung: Diponegoro, 2014), h. 209

¹⁸ Nanang GandaPrawira, *Ibid*, h. 61

dan karsa anak serta keterampilan berpikir kreatif, inovatif, juga kritis diolah dan dikembangkan.

Istilah pendidikan seni diadopsi dari istilah asing *art education* yang berasal dari Amerika dengan makna, bukan upaya untuk mengantarkan peserta didik yang terkait dengan kompetensi kesenimawan, tetapi dengan kompetensi pendewasaan potensi individu.¹⁹ Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni rupa merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan yang diekspresikan selama pembelajaran berlangsung. Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Beberapa aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam pendidikan seni antara lain kesungguhan, kepekaan, daya produksi, kesadaran kelompok, dan daya cipta. Dan melalui kemampuan mencipta, berkarya dan bercita rasa estetis ini, anak akan mengulang setiap aktivitas belajarnya secara mandiri dan akan menjadi kebiasaan serta keinginan terhadap seni.

2) Tujuan Pendidikan Seni

Pendidikan Seni di Indonesia sebenarnya bisa menjadi sebuah pola dasar dalam pembentukan karakter peserta didik, dengan pendekatan berbasis budaya lokal masing-masing daerah akan menumbuhkan rasa nasionalisme yang kuat jika itu dapat diterapkan dengan baik.²⁰ Pendidikan seni menyajikan pembekalan *life skill* kepada peserta didik agar berani dan siap bangga akan budaya bangsa

¹⁹ A.J Soehardjo, *Pendidikan Seni Dari Konsep Sampai Program*, (Malang: Bayumedia, 2015), h. 3

²⁰ Indra Rukmana, "Pendidikan Seni Sebagai Aspek-Aspek Pembentukan Karakter Pada Anak Usia Dini (Sekolah Berbasis Budaya Lokal)", *Jurnal Warna*, Volume 1, No. 1, Juni 2017, (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada), h. 72

sendiri dan menyokong dalam menghadapi tantangan masa depan. Rumusan umum tujuan pendidikan seni adalah mempengaruhi para peserta didik lewat pelajaran seni, bukannya untuk mempersiapkan calon seniman ataupun pekerja seni lainnya, tetapi calon aneka profesi yang tidak harus berkaitan dengan bidang seni.²¹ Dengan demikian yang dimaksud dengan kata mempengaruhi tersebut adalah memanfaatkan karakteristik seni untuk membantu mendewasakan peserta didik. Selain itu pendidikan seni memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan individu.
2. Memberikan pengalaman yang berharga (pengalaman estetis).
3. Sebagai bagian yang penting dari kebudayaan.²²

Kontribusi pendidikan seni berkaitan dengan pemberian ruang berekspresi, pengembangan potensi kreatif dan imajinatif, peningkatan kepekaan rasa, menumbuhkan rasa percaya diri, dan pengembangan wawasan budaya.²³ Pendidikan seni memberikan berperan dalam perkembangan pribadi anak (peserta didik).

3) Sifat-Sifat Pendidikan Seni

Dalam rangka meningkatkan kepekaan rasa estetis, pemahaman serta kemampuan artistik, pendidikan seni memiliki berbagai variasi pelaksanaan karena bersifat multidimensional, multilingual, dan multikultural.

1. Multidimensional

Pendidikan seni mampu mengoptimalkan perkembangan kemampuan dasar

²¹ A.J Soehardjo, *Op.Cit*, h. 95

²² Nanang GandaPrawira, *Op.Cit*, h.57

²³ Suhardi Pranoto, *Seni Budaya dan Keterampilan pedoman Guru Sekolah Dasar*, (Surabaya: Sakura Putra Surabaya, 2017), h. 40

manusia dalam dimensi fisik, perseptual, intelektual, emosional, sosial, kreativitas dan estetik. Melalui pengembangan berbagai kemampuan tersebut, kepribadian anak diharapkan dapat berkembang sehingga mereka memiliki kesiapan untuk belajar.

2. Multilingual

Pendidikan seni mengembangkan kemampuan manusia dalam berkomunikasi melalui berbagai macam bahasa selain bahasa verbal. Bahasa yang dimaksud disini adalah bahasa untuk berekspresi dan berkomunikasi secara visual atau rupa, bunyi, gerak, dan keterpaduannya. Apabila dalam bahasa verbal terdapat kosa kata maka dalam berbahasa seni terdapat kosan rupa, bunyi dan gerak serta citra atau *image* yang berkaitan dengan isi atau objek dan cara. Di samping itu apabila dalam bahasa verbal terdapat tata bahasa maka dalam seni terdapat tatanan artistik dan estetik.

3. Multikultural

Beragamnya kebudayaan di dunia ataupun nusantara mengakibatkan beragam pula kesenian yang ada di dalamnya. Keberagaman budaya sekaligus pula menimbulkan daya tarik, karena jika seni itu seragam akan membosankan. Penghargaan dan kebanggaan terhadap keragaman budaya nusantara merupakan salah satu tugas pendidikan seni. Jadi, sifat multikultural pendidikan seni ini dapat pula dijadikan dasar pemersatu bangsa.²⁴

4) Pendidikan Seni dalam Kurikulum di Indonesia

Pendidikan seni masuk ke kurikulum sekolah bermula saat masa

²⁴ Nanang Ganda Prawira, *Op.Cit*, h. 53

penjajahan Belanda sekitar tahun 30-an, dalam bentuknya sebagai mata pelajaran Menggambar.²⁵ Mata pelajaran ini berperan untuk mempersiapkan peserta didik agar menguasai keterampilan menggambar yang saat itu relevan dengan bidang pertukangan dan industri kecil. Setelah Indonesia merdeka, bidang pendidikan seni banyak menggunakan buku-buku terbitan Belanda, seperti “Cara Menggambar” karangan A.J. Cock dan “Marilah Menggambar” karangan J. Slechter.

Kebijakan pemerintah baru (Orde Lama ke Orde Baru) menyebabkan kurikulum 1962 yang dilandasi pendidikan Panca Wardhana berubah, tetapi masih menggunakan mata pelajaran menggambar ditambah menyanyi dan menari. Pada kurikulum 1968 untuk pertama kali ditulis nama mata pelajaran Pendidikan Kesenian dengan cakupan seni rupa, seni tari, dan seni suara.²⁶ Kemudian tahun 1970-an landasan penyusunan program pendidikan seni adalah seni difungsikan untuk mengembangkan potensi kreatif peserta didik.

Kurikulum 1975 merupakan awal tampilnya istilah pendidikan seni sebagai sebutan baru mata pelajaran seni. Di dalamnya mencakup empat cabang seni, yaitu seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni drama. Selanjutnya mengalami perubahan pada kurikulum 1984 yaitu muncul dua satuan yang mencakup tiga bahan pelajaran, yaitu Kerajinan Tangan, kesenian, dan Menggambar. Kerajinan tangan dapat dikonsepsikan sebagai seni dan teknologi. Kesenian mencakup seni tari dan seni musik, sedangkan menggambar terkait dengan seni rupa. Kemudian mengalami perubahan menjadi Kerajinan Tangan

²⁵ A.J Soehardjo, *Op.Cit*, h. 75

²⁶ Suhardi Pranoto, *Op.Cit*, h. 27-29

dan Kesenian (KTK) pada kurikulum 1994. Kerajinan tangan meliputi berbagai kegiatan sederhana kerumahtanggaan yang mudah dilakukan anak-anak dan kegiatan kesenirupa. Sedangkan kesenian meliputi seni tari (seni gerak), seni musik (seni suara). Selanjutnya pada kurikulum 2004 (KBK), ditetapkan standar kompetensi pendidikan seni, mencakup seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater.²⁷ Sampai pada KTSP dan Kurikulum 2013, dimana nama mata pelajaran KTK berubah menjadi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Namun tidak mengalami perubahan yang mendasar dan substansinya relative sama dengan sebelumnya. Prakarya adalah istilah lama yang digunakan kembali dalam kurikulum 2013. Hal ini dipertahankan karena sebagai cabang seni rupa tertua dan bahkan mengakar di setiap pelosok daerah Nusantara.²⁸ Kurikulum terakhir ini juga masih mencakup empat bidang seni, yaitu seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni teater.

b. Seni Rupa

1) Pengertian Seni Rupa

Seni rupa adalah salah satu cabang kesenian. Seni rupa merupakan ungkapan perasaan, gagasan, dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen serta prinsip pembelajaran desain.²⁹ Seni rupa merupakan realisasi imajinasi tanpa batas dan tidak ada batasan dalam berkarya seni. Jika sebelumnya dikatakan bahwa menggambar adalah embrio pendidikan seni, maka saat ini menggambar terbidangi oleh Seni Rupa. Jadi, dapat dikatakan bahwa seni rupa merupakan cikal bakal munculnya pendidikan

²⁷ Suhardi Pranoto, *Ibid*, h. 30-32

²⁸ Nanang Ganda Prawira, *Op.Cit*, h. 52

²⁹ Suhardi Pranoto, *Op.Cit*, h. 125

seni di Indonesia.

Pendidikan seni rupa berperan dalam menyeimbangkan kehidupan individu dalam pengembangan kepribadiannya, baik dalam aspek kecerdasan maupun perasaan dan kehendak.³⁰ Sehingga pendidikan rupa dapat menghaluskan rasa, dan mengembangkan daya cipta, serta cinta kebudayaan nasional, bahkan dari bangsa manapun. Salah satu kegiatan seni rupa yang sangat disukai anak-anak adalah kegiatan menggambar. Hampir tiap anak yang diberi alat tulis akan menggoreskannya pada bidang kosong baik dikertas maupun media lain.³¹ Keasyikan menggambar bagi anak merupakan bukti bahwa menggambar adalah memuaskan dan menyenangkan perasaan.

2) Seni Rupa di SD/MI

Pendidikan seni di negara kita telah mengalami pembaruan dari waktu ke waktu. Pembaruan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni. Kurikulum pendidikan seni telah mengalami perubahan dan penyempurnaan. Sampailah pada kurikulum 2013 yang saat ini sedang digunakan di negara kita. Nama mata pelajaran yang pada kurikulum sebelumnya adalah Kerajinan Tangan dan Kesenian (KTK) berubah menjadi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Istilah keduanya tidak mengalami perubahan secara substansi.³² Prakarya adalah istilah lama yang digunakan kembali dalam kurikulum 2013. Mata pelajaran kerajinan tangan ini dipertahankan sebagai cabang seni rupa yang tertua dan bahkan mengakar di setiap pelosok nusantara.

Seni rupa adalah mengembangkan keterampilan menggambar

³⁰ Nanang GandaPrawira, *Op.Cit*, h. 64

³¹ Nanang GandaPrawira, *Ibid*, h. 56

³² Nanang GandaPrawira, *Ibid*, h.52

menanamkan budaya lokal, mengembangkan kemampuan diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu Seni Rupa, dan apresiasi seni rupa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan mempromosikan gagasan multikultural. Salah satu kegiatan seni rupa yang sangat disukai anak-anak adalah kegiatan menggambar. Hampir tiap anak yang diberi alat tulis akan menggoreskannya pada bidang kosong baik dikertas maupun media lain. Keasyikan menggambar bagi anak merupakan bukti bahwa menggambar adalah memuaskan dan menyenangkan perasaan. Beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam pendidikan seni rupa di SD/MI antara lain kesungguhan, kepatuhan, daya produksi, kesadaran kelompok, dan daya cipta. Seni merupakan aktivitas permainan, melalui permainan peserta didik dibina kreativitasnya sedini mungkin. Dengan demikian dapat diartikan seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan.

3) Pembelajaran Seni Rupa di SD/MI

Pembelajaran seni rupa di SD/MI terdiri dari beberapa jenis karya, yaitu menggambar, *finger painting* (lukisan jari), melukis, membentuk, mencetak, menjiplak, kolase, serta menggunting menempel melipat.

a) Menggambar

Menggambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaannya. Dengan kata lain, menggambar merupakan salah satu bentuk bahasa. Kegiatan menggambar di SD dapat diterapkan dalam karya lukis atau gambar, menggambar dengan skema, memindahkan gambar dengan bantuan kisi-kisi, dan menggambar dengan cara memberikan gambaran

kepada peserta didik bagaimana menggarap karya seni mereka dari awal sampai akhir. Kegiatan coret mencoret adalah bagian dari perkembangan motorik anak dan anak sangat menyenangi kegiatan ini, sehingga dengan dorongan guru dan kesempatan yang diberikan anak akan termotivasi membuat gambar. Adapun tujuan menggambar bagi anak:

- 1) Mengembangkan kebiasaan pada anak untuk mengekspresikan diri;
- 2) Mengembangkan daya kreativitas;
- 3) Mengembangkan kemampuan berbahasa;
- 4) Mengembangkan citra diri anak.



Gambar 2.10 Kegiatan menggambar

Sumber: health.kompas.com

Langkah-langkah kegiatan menggambar:

- 1) Siapkan media gambar seperti kertas
- 2) Siapkan alat menggambar seperti pensil dan alat pewarna seperti pensil warna atau krayon.
- 3) Mulailah menggambar menggunakan pensil. Dapat juga menggambar langsung menggunakan pensil warna.
- 4) Beri warna sesuai keinginan.

b) Lukisan Jari atau *Finger Painting*

Kegiatan seni rupa satu ini adalah kegiatan melukis menggunakan jari tangan atau *finger painting*. Peserta didik diberi kesempatan untuk menggoreskan karya tanpa alat seperti kuas yang biasa digunakan saat melukis atau menggambar, melainkan langsung menggunakan jari-jari mereka. Tujuan dari kegiatan ini adalah :

- 1) Melatih motorik halus peserta didik yang melibatkan gerak otot-otot kecil dan kematangan syaraf;
- 2) Mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru). Dari warna-warna yang terang kita dapat mengetahui kondisi emosi peserta didik, kegembiraan dan kondisi-kondisi emosi mereka.
- 3) Mengendalikan estetika keindahan warna
- 4) Melatih imajinasi dan kreatifitas anak.



Gambar 2.11 Kegiatan lukisan jari atau *finger painting*
Sumber: *smartmama.com*

Langkah-langkah kegiatan lukisan jari:

- 1) Siapkan media gambar seperti kertas.
- 2) Siapkan bahan melukis seperti cat air atau cat akrilik atau lainnya.

- 3) Siapkan alas atau wadah untuk menuangkan cat.
- 4) Tempelkan tangan atau jari di atas cat sampai cat menempel di telapak tangan atau jari.
- 5) Mulai membuat lukisan menggunakan cat yang ada di telapak tangan atau jari dengan cara menempelkannya di atas kertas. Berkreasilah membuat bentuk dengan menggunakan jari-jari atau menempelkan telapak tangan secara keseluruhan.

c) Melukis

Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau tiga dimensi dengan tujuan mendapatkan kesan tertentu. Medium lukisan pun bisa dalam bentuk apa saja, seperti kanvas, papan, kertas, dinding dan bahkan film dalam fotografi bisa dianggap juga sebagai media lukisan. Sekilas, menggambar dan melukis adalah dua kegiatan yang hampir sama. Tetapi secara umum keduanya dapat dibedakan dari media yang digunakan. Jika dalam menggambar digunakan media yang kering, misalnya pensil warna, pena warna, dan juga krayon. Tetapi jika dalam melukis cenderung menggunakan media yang lebih cair, misalkan cat air, cat minyak, akrilik, dan lain-lain. Serta menggunakan kuas sebagai alatnya.

Langkah-langkah melukis:

- 1) Siapkan alat dan bahan, seperti kanvas atau kertas gambar, cat air atau cat akrilik atau cat lainnya, kuas dan palet cat
- 2) Membuat sketsa, gambar awal atau gambar kerangka.
- 3) Mewarnai dengan goresan tipis dari objek pokok dan mewarnai latar belakang.

- 4) Penyempurnaan lukisan dengan kontur, *spot light* atau penyinaran, penegasan dan penekanan gelap.

d) Membentuk

Membentuk dalam kaitan kegiatan seni rupa adalah terjemahan dari bahasa Belanda “*boetseren*” atau bahasa Inggris “*modeling*”. Arti kata membentuk dimaksudkan sebagai mengubah, membangun, dan mewujudkan. Umumnya bahan yang digunakan untuk kegiatan membentuk adalah bahan-bahan yang lunak, seperti tanah liat, plastisin, malam lilin, playdough dan sejenisnya. Tetapi dalam pengembangannya, selama ini tidak mengingkari maksud dari arti kata membentuk tadi, dapat digunakan bahan lain, seperti kertas, karton, atau bahan lembaran yang sekiranya dapat dibentuk. Adapun teknik membentuk, antara lain:

- 1) Membutsir . Membutsir adalah membuat karya tiga dimensi dari bahan yang lunak dengan cara diremas-remas dengan tangan pada saat tanah masih dalam keadaan lembek. Selain menggunakan tangan, dalam membutsir dikenal juga alat yang bernama sudip.
- 2) Memahat. Membentuk dengan jalan membuang bahan yang tidak dipergunakan dengan cara memahat. Media yang dapat dipakai antara lain kayu, batu es, dan sebagainya.
- 3) Cor atau cetak tuang. Proses menuang menggunakan bahan cair yang dituangkan pada alat acuan yang berbentuk cetakan. Setelah mengeras

dikeluarkan dari cetakan. Bahan cair ini dibuat dari semen, plastic, karet, ataupun gips.

- 4) Merakit. Membuat karya dengan menyambung beberapa bagian atau potongan bahan. Caranya disebut merakit, hasilnya disebut rakitan. Potongan bahan disambungkan dengan cara dilas, dipatri, disekrup, atau dengan cara lain.



Gambar 2.12 Kegiatan membutsir
Sumber: rumahkreatif.id

e) Mencetak³³

Mencetak adalah proses memperbanyak suatu gambar atau naskah dengan menggunakan teknik tertentu diantaranya cetak datar, cetak dalam, setak saring, cetak *copy*, dan cetak dengan *print out*. Mencetak umumnya membutuhkan pelat atau stempel. Stempel tersebut diukir atau ditimbulkan, yang diberi tinta dan kemudian dipindahkan ke kertas. Stempel cetak paling sederhana terbuat dari Styrofoam. Selain murah juga tidak berbahaya bagi peserta didik kita. Selain itu pada usia SD/MI, mencetak dapat dilakukan secara sederhana dengan cara

³³ Suhardi Pranoto, *Op.Cit*, h.131-137

menepukkan spons yang sudah diberi warna di atasnya dan menghasilkan rangkaian pola yang berulang-ulang.



Gambar 2.13 Kegiatan mencetak yaitu Sablon

Sumber: sablon.info

f) Kolase

Kolase adalah kegiatan penyusunan berbagai macam bahan yang dipotong-potong, kemudian diatur sedemikian rupa agar membentuk suatu gambar. Banyak bahan yang bisa digunakan untuk membuat kolase, diantaranya kertas, kain, biji-bijian dan lain-lain. Peserta didik biasanya memilih dan mengatur potongan bentuk dari kertas, kain, bahan bahan bertekstur, lalu diletakkannya di tempat yang mereka suka. Sebagai bagian dari pengalaman mereka dapat membuat keputusan sendiri tentang penggunaan warna, ukuran, dan bentuk



Gambar 2,14 Kegiatan Kolase

Sumber: pjokpedia.com

Langkah-langkah kegiatan kolase:

- 1) Buatlah gambar atau rancangan yang akan diselesaikan dengan kolase pada kertas gambar yang sudah disiapkan.
- 2) Jiplakkan bentuk atau gambar pada warna sesuai pilihan, potong atau gunting dengan cermat. Kemudian tempelkan bentuk tersebut menggunakan lem pada tempat yang sudah dirancang tadi. warna yang digunakan dapat diambil dari kertas warna, potongan kain, limbah percetakan, limbah alam (daun kulit pohon, dan sebagainya).

g) Melipat, Menggunting, Menempel³⁴

Kegiatan melipat, menggunting, menempel merupakan permainan menciptakan kreasi bentuk dengan menggunakan bahan kertas. Kegiatan ini memerlukan imajinasi dari peserta didik dalam membuat kreasi bentuk yang dapat dihasilkan dari kertas yang dilipat dan kemudian digunting. Bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan ini antara lain: kertas agak tebal, kertas berwarna, lem, gunting/*cutter*.



Gambar 2.15 Kegiatan 3M Melipat, Menggunting, Menempel
Sumber: bmenstyle.club

³⁴ Nanang GandaPrawira, *Op.Cit*, h. 84-90

Langkah-langkah kegiatan 3M:

- 1) Ambil selembar kertas warna. Lipat di tengah-tengah sisi panjangnya. selanjutnya hasil lipatan tadi dilipat lagi pada tengah-tengah sisi panjangnya.
- 2) Hasil dua kali lipatan tadi digunting pada beberapa tempat. ada bagian yang dibuang. bentuk guntingan bergantung pada kreasi masing-masing.
- 3) Apabila dianggap sudah cukup guntingannya, lipatan dibuka.
- 4) Hasilnya ditempel pada kertas yang agak tebal menggunakan lem. jumlah lembaran yang ditempel bervariasi, baik dalam jumlahnya maupun warnanya.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siskalia (2017) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung Pada Tema Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung” berkesimpulan bahwa LKPD berbasis budaya lokal Lampung pada tema tempat tinggalku adalah efektif digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji ahli materi yang bernilai 3,21 dan uji ahli desain bernilai 3,00.³⁵
2. Hasil penelitian Evi Elvianti (2015) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Daerah pada Subtema Keberagaman MakhluK Hidup di Lingkunganku Kelas IV MI Al-Ma’ruf 09 Singosari”, berkesimpulan bahan ajar yang berbasis budaya lokal tersebut memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 82,30%, ahli desain mencapai

³⁵ Siskalia, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung Pada Tema Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung”, (Lampung: Tesis Universitas Lampung, 2017)

86%, hasil belajar peserta didik rata-rata nilai *pre-test* 51,6 dan nilai *post-test* 80,0.³⁶

3. Hasil penelitian sebelumnya oleh Susiana (2017) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Malang Berdasarkan Kurikulum 2013 Yang Disempurnakan Untuk Smp/Mts Kelas VII Semester Gasal”, berkesimpulan bahwa hasil efektivitas diperoleh dari ahli praktisi mendapatkan persentase 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif digunakan. Sedangkan hasil analisis angket respon peserta didik yaitu positif. Hal ini dibuktikan oleh 95% peserta didik yang sangat setuju buku Budaya Berbahasa Indonesia mempermudah pemahaman melalui contoh materi yang dipaparkan karena berbasis budaya lokal Malang.³⁷
4. Berikutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Fiqi Nurmanda Sari, Nurhayati, dan Sungkowo Soetopo (2017) yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Elektronik Teks Cerita Pendek Berbasis Budaya Lokal”, berkesimpulan bahwa LKPD elektronik layak diujicobakan dengan revisi sesuai komentar dan saran para ahli. berdasarkan uji coba lapangan melalui *pre-test* dan *post-test*, nilai rata-rata menulis teks cerpen

³⁶ Evi Elvianti, “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Budaya Daerah pada Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Kelas IV MI Al-Ma’ruf 09 Singosari”, (Malang: Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015)

³⁷ Susiana, “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Malang Berdasarkan Kurikulum 2013 Yang Disempurnakan Untuk Smp/Mts Kelas VII Semester Gasal”, (Malang: Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, 2017)

peserta didik mengalami peningkatan dari 27,87 menjadi 50,93 (selisih 23,08).³⁸

5. Terakhir hasil penelitian oleh Tiara Adi Pratiwi (2016) yang berjudul “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Kearifan Lokal Tema Kegemaranku Subtema Gemar Berolahraga & Gemar Bernyanyi Dan Menari Di Kelas I SDN Utama 1 Tarakan”, berkesimpulan bahwa LKS termasuk dalam kategori efektif dari aspek pengamatan aktivitas siswa dengan skor rata-rata 3,45 kategori baik, aspek respon siswa dengan rata-rata skor 4,32 kategori sangat baik, dan aspek hasil belajar siswa dengan rata-rata skor 4,74 kategori sangat baik.³⁹

Dari lima penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya adalah penggunaan pembelajaran berbasis budaya lokal. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi pelajaran dan subjek penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian kajian pustaka di atas, maka peneliti merasa penting untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk LKPD berbasis budaya lokal Lampung sebagai salah satu cara untuk menyampaikan materi seni rupa, sehingga diharapkan menimbulkan minat, kreativitas dan motivasi peserta didik dalam belajar khususnya tentang seni rupa. Lembar Kerja Peserta Didik secara umum

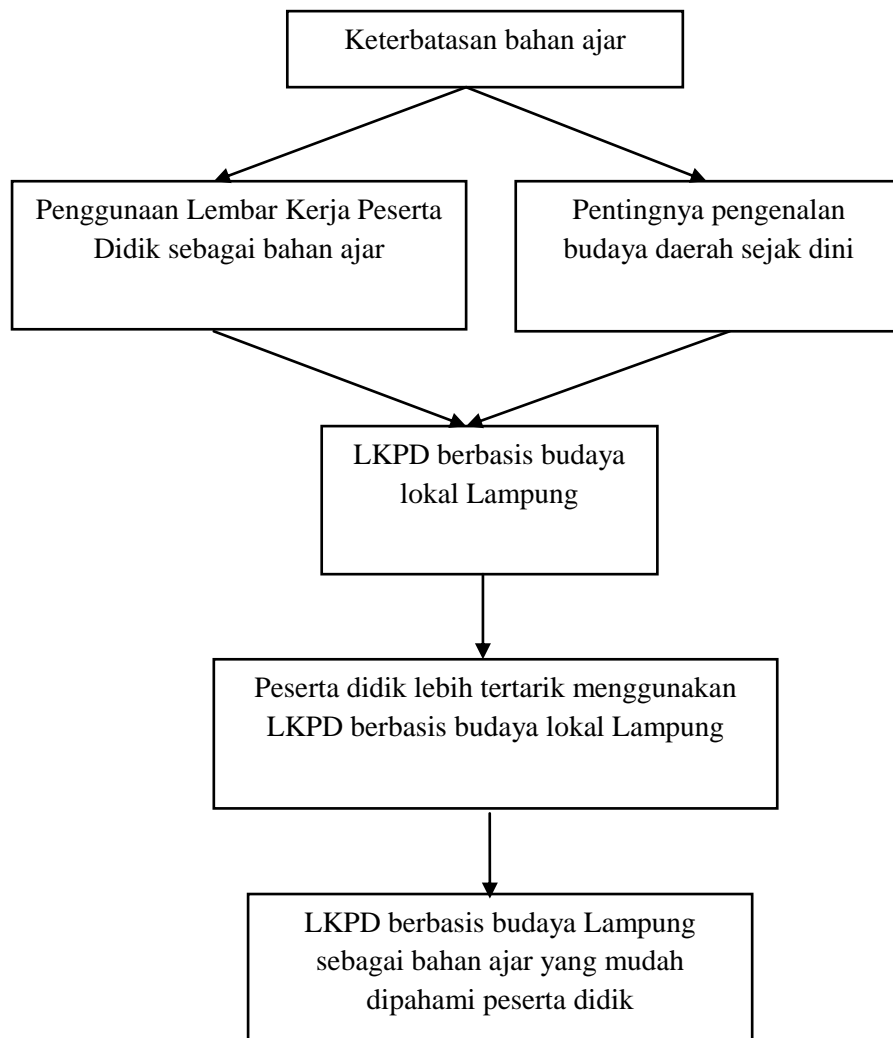
³⁸ Fiqi Nurmanda Sari, Nurhayati, dan Sungkowo Soetopo, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Elektronik Teks Cerita Pendek Berbasis Budaya Lokal”, (Palembang: Magister Pendidikan Bahasa Universitas Sriwijaya, 2017)

³⁹ Tiara Adi Pratiwi, “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Kearifan Lokal Tema Kegemaranku Subtema Gemar Berolahraga & Gemar Bernyanyi Dan Menari Di Kelas I SDN Utama 1 Tarakan”, (Tarakan: Universitas Borneo, 2016)

memiliki manfaat menjadi bahan ajar yang membantu guru memudahkan menyampaikan pembelajaran. Selain membantu keterbatasan bahan ajar, LKPD juga membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan dapat digunakan secara mandiri. Oleh sebab itu, adanya LKPD penting dalam suatu pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. LKPD dikembangkan dari berbagai sumber pustaka sehingga didapatkan LKPD yang sesuai kebutuhan peserta didik.

Di zaman modern saat ini, pengenalan budaya sangatlah penting. Selain budaya Nusantara, terdapat juga budaya daerah yang harus tetap dilestarikan masyarakat daerah setempat. Lampung dikenal dengan berbagai budayanya mulai dari pakaian, acara adat, sampai makanan khas. Sudah sepatutnya kita sebagai masyarakat Lampung tetap berupaya menjaga dan melestarikan budaya Lampung itu sendiri. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran seni rupa dibutuhkan LKPD berbasis budaya lokal Lampung untuk menunjang pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Sehingga melalui LKPD ini peserta didik dapat lebih mengenal budaya daerahnya sendiri yaitu Lampung.

Kerangka berpikir yang telah dikemukakan peneliti di atas dapat ditunjukkan dalam gambar 2.16 sebagai berikut:



Gambar 2.16
Gambar Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Penelitian dan Pengembangan (R & D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Dalam pendidikan, R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.¹ Riset dan pengembangan adalah suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi perangkat tertentu yang menjadi produknya.

Sejalan dengan pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa metode-metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.² Riset dan Pengembangan memiliki tujuan menciptakan produk dalam bermacam aspek pembelajaran dan pendidikan, untuk memenuhi kebutuhan tertentu.³ Jadi, R&D tidak menghasilkan prinsip, dalil, atau hukum melainkan menghasilkan produk.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa R&D adalah langkah-langkah prosedural yang dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk

¹ Moh. Ali, M. Ansori, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h.105

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 29

³ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode dan Prosedur)*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), h. 132

yang dalam hal ini adalah produk pendidikan. Dan model pengembangan yang digunakan diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall yang menggambarkan langkah-langkah atau alur yang harus dilakukan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada.

Pengembangan yang dimaksud adalah pembuatan bahan ajar berupa LKPD berbasis budaya lokal Lampung pada materi seni rupa kelas V SD/MI. Bahan ajar yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, dan untuk memahami materi seni rupa berbasis budaya lokal Lampung.

B. Subjek Penelitian

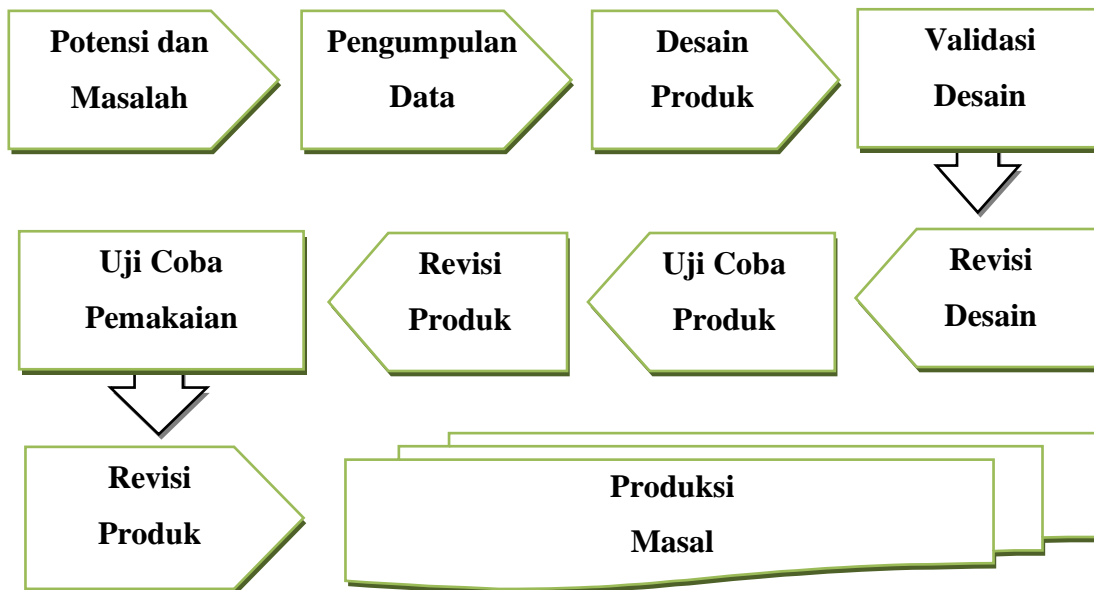
Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung. Peserta didik dijadikan sampel penelitian untuk memperoleh data mengenai produk lembar kerja peserta didik berbasis budaya lokal Lampung untuk materi seni rupa yang dikembangkan.

Sekolah tersebut dipilih berdasarkan hasil observasi pada tahap analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis kebutuhan, diketahui bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dengan jumlah 5 buah. Sedangkan peserta didik memerlukan bahan ajar yang memadai dan sesuai kurikulum. Kemudian di MIN 9 Bandar Lampung diketahui bahwa pembelajaran dirasa kurang maksimal jika hanya menggunakan buku tematik dalam kondisi potokopian dan 1 buah buku paket milik guru.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

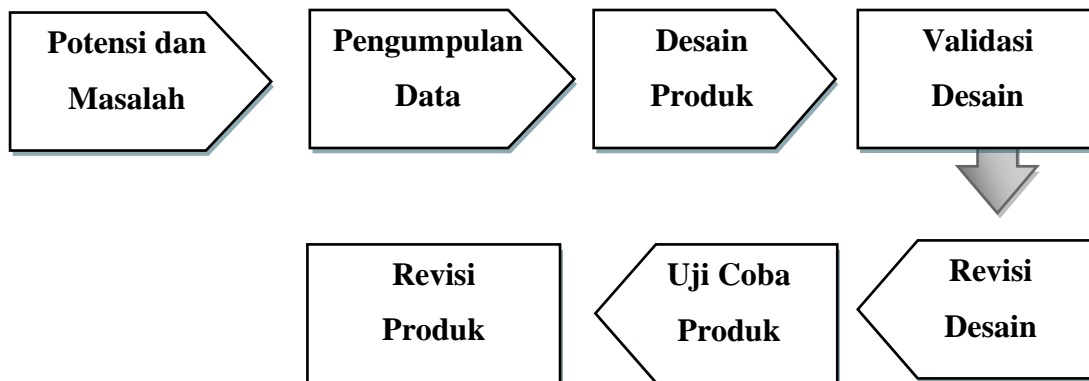
Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *research and development* (R&D) dari model pengembangan Borg & Gall dalam Sugiyono yang terdiri dari sepuluh langkah, antara lain: 1) Potensi dan Masalah; 2) Pengumpulan Data; 3) Desain Produk; 4) Validasi Desain; 5) Revisi Desain; 6) Uji coba Produk; 7) Revisi Produk; 8) Uji coba Pemakaian; 9) Revisi Produk; dan 10) Produksi Masal

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3.1
Metode *Research and Development* (R&D) Brog and Gall.

Berdasarkan prosedur penelitian di atas, peneliti membatasi hanya tujuh langkah penelitian. Menurut Adelina, sepuluh langkah dalam penelitian R&D yang dikembangkan Borg and Gall dapat dibatasi sampai langkah ketujuh. Langkah delapan, sembilan dan sepuluh, yaitu uji lapangan skala luas, revisi, desminasi memerlukan banyak biaya seingga peneliti kususny dalam penulisan skripsi, tesis atau desertasi membatasi pada langkah ketujuh saja.⁴ Prosedur penelitian dapat dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 3.2
Prosedur Tujuh Langkah Pengembangan Produk

Prosedur penelitian dapat dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik adalah wawancara kepada guru kelas V di MI Al Khairiyah

⁴ Adelina Hasyim, Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h. 88

Kaliawi Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung. Hasil wawancara tersebut kemudin dijadikan landasan dalam penyusunan latar belakang masalah dan gambaran analisis kebutuhan sekolah.

2. Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Informasi diperoleh dari studi pustaka dengan cara membaca langsung dari buku, jurnal, dan artikel. Juga mencakup materi untuk menentukan materi pada lembar kerja peserta didik yang akan dicapai berdasarkan kajian standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator untuk mengetahui akvitas-aktivitas yang berkaitan dengan bagaimana cara agar hasil belajar pada materi tersebut tercapai oleh peserta didik.

3. Desain produk

Setelah langkah potensi dan masalah serta mengumpulkan informasi, selanjutnya membuat desain produk atau rancangan produk awal LKPD Seni Budaya dan Prakarya. Produk awal yang bersifat draft kasar ini disusun selengkap mungkin. LKPD yang dikembangkan tersebut terdiri dari bagian pendahuluan meliputi *cover* luar, *cover* dalam, kata pengantar, daftar isi, lembar KI-KD, indikator, dan petunjuk umum penggunaan LKPD; serta bagian isi atau materi LKPD.

4. Validasi Desain

Validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini bahan ajar secara rasional layak atau tidak layak digunakan. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Setelah desain produk awal, selanjutnya uji validasi desain mengenai kualitas produk yang terdiri dari ahli desain dan ahli materi. Validasi desain dilakukan oleh 2 orang ahli bahasa untuk mengkaji pemilihan kata sesuai dengan karakteristik sasaran, dan aspek kebahasaan. Validasi desain dilakukan oleh 2 orang ahli desain untuk mengkaji bentuk, tata letak, pilihan warna, dan komponen penyusunannya. Validasi materi dilakukan oleh 2 orang ahli materi Seni untuk mengkaji aspek sajian materi berupa kesesuaian materi dengan kurikulum (standar isi), kebenaran, kecukupan, dan ketepatan. Setiap validator memberikan penilaian, saran, dan komentar mengenai media atau materi yang dikembangkan peneliti, kemudian akan dilakukan analisis data. Sehingga diketahui kelemahan dan kelebihanannya.

5. Revisi desain

Langkah selanjutnya setelah validasi desain oleh ahli desain dan ahli materi, maka akan diketahui kekurangan atau kelemahan produk. Kekurangan tersebut selanjutnya direvisi oleh peneliti.

6. Uji coba produk

Produk yang telah dibuat selanjutnya diujicobakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi tujuan sebelum tahap uji coba

pemakaian mengenai kemenarikan penggunaan lembar kerja peserta didik berbasis budaya lokal Lampung untuk materi seni rupa. Uji coba dilakukan di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung dengan cara memberikan angket yang terdiri dari 10 pertanyaan menggunakan skala likert.

7. Revisi produk

Setelah melewati uji coba produk yang dikembangkan pada responden yang terbatas, maka akan didapatkan hasil yang dinilai oleh peserta didik. Apabila masih ada bagian LKPD yang belum sesuai seperti yang diharapkan maka peneliti akan melakukan revisi produk terhadap kekurangan tersebut. Setelah revisi produk, karena tujuan dan rumusan masalah sudah bisa didapat pada langkah ini, maka peneliti dibatasi sampai langkah ini.

D. Jenis Data

Sesuai dengan penelitian dan pengembangan ini, data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, yaitu sebagai berikut:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berupa pendeskripsian dalam bentuk informasi kalimat yang diperoleh pada tahap pendahuluan. Data kualitatif ini berupa tanggapan dan saran yang diberikan oleh validator dan deskripsi keterlaksanaan uji coba perangkat desain pembelajaran.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan menggunakan perumusan angka pada tahap pengembangan. Data kuantitatif ini dapat diperoleh dari skor angket penilaian dari validator.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar LKPD berbasis budaya lokal Lampung pada materi seni rupa mata pelajaran seni budaya dan prakarya adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Wawancara

Lembar instrumen diisi oleh praktisi pendidikan yang mengampu mata pelajaran seni budaya dan prakarya di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung kelas V tahun pelajaran 2018/2019 dan MIN 9 Bandar Lampung pada tahap pra-penelitian untuk menemukan respon mengenai bahan ajar khususnya berupa lembar kerja peserta didik. Sehingga peneliti memberikan solusi untuk melakukan pengembangan bahan ajar lembar kerja peserta didik.

2. Angket Validasi Produk

Pada angket validasi produk memuat pertanyaan pernyataan tertulis kepada validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Angket validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian dari validator mengenai bahan ajar dengan materi yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Hasil dari validator akan digunakan sebagai acuan apakah LKPD berbasis budaya lokal Lampung pada materi seni rupa tersebut sudah layak atau belum layak digunakan. Kisi-kisi instrumen validasi desain

disajikan pada tabel 3.1, tabel 3.2, dan tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan SK dan KD
	Keakuratan materi
	Pendukung materi pembelajaran
	Kemutakhiran materi
	Mendorong keingintahuan

(Sumber: BNSP, 2008)

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media

Aspek	Indikator
Kelayakan Kegrafikan	Ukuran LKPD
	Desain Sampul/Cover
	Desain Isi LKPD
Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian
	Pendukung penyajian
	Penyajian pembelajaran
	Koherensi dan keruntutan alur piker

(Sumber: BNSP, 2008)

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Bahasa

Aspek	Indikator
Kelayakan Bahasa	Lugas
	Komunikatif
	Dialogis dan Interaktif
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik
	Keseuaian dengan kaidah bahasa
	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon

(Sumber: BNSP, 2008)⁵

⁵ Yunni Astutik, “Pengembangan E-Modul pada Mata Pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian dan Perikanan Kelas X THPH di SMKN 1 Cidaun”, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2015), h. 4

3. Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket respon peserta didik mengenai produk yang dikembangkan diisi pada akhir kegiatan uji coba. Angket memuat tentang komentar peserta didik mengenai bahan ajar yang sedang dikembangkan. Kisi-kisi angket respon peserta didik disajikan pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator
Tampilan	Kejelasan teks
	Kejelasan dan kemenarikan gambar
Penyajian Materi	Penyajian materi
	Kejelasan kalimat
Manfaat	Kemudahan belajar
	Ketertarikan menggunakan LKPD
	Peningkatan motivasi belajar

(Sumber: BNSP, 2008)

4. Angket Respon Pendidik

Lembar angket respon pendidik mengenai produk yang dikembangkan diisi pada akhir kegiatan uji coba. Angket memuat tentang komentar peserta didik mengenai bahan ajar yang sedang dikembangkan. Kisi-kisi angket respon pendidik disajikan pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-kisi Angket Respon Pendidik

Aspek	Indikator
Kualitas isi dan tujuan	Ketepatan tujuan pembelajaran
	Kesesuaian penjabaran materi pada lembar kerja peserta didik dengan tujuan pembelajaran
	Dapat meningkatkan minat/perhatian peserta didik untuk belajar
Kualitas instruksional	Kesesuaian dengan tingkat pengetahuan peserta didik
	Kesesuaian lembar kerja peserta didik dalam memberikan bantuan untuk belajar peserta didik
	Kejelasan isi pada LKPD
	Dapat memberikan dampak baik bagi peserta didik
	Dapat membawa dampak baik bagi guru dalam menjelaskan pembelajarannya
Kualitas teknis	Ketertarikan susunan LKPD
	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda
	Kalimatnya mudah dipahami

(Sumber: BNSP, 2008)

5. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto dan video mulai dari pra penelitian sampai uji coba produk LKPD berbasis budaya lokal Lampung materi seni rupa kelas V di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Analisis data ini dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari bahan ajar yaitu LKPD berbasis budaya lokal Lampung materi seni rupa. Hasil analisis data

akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan produk dan merevisi produk.

1. Angket Analisis Kebutuhan

Angket tentang kebutuhan pengembangan produk Lembar Kerja Peserta Didik Seni Budaya dan Prakarya berbasis budaya Lampung pada pokok bahasan seni rupa kelas V SD/MI dianalisis dengan menggunakan data deskriptif kualitatif dengan penyajian melalui pernyataan yang sesuai dengan aslinya pada kenyataan tanpa adanya perhitungan angka.

2. Angket Validasi dan Respon

Analisis data diperoleh dari angket tanggapan yang akan diisi oleh para ahli, pendidik, dan peserta didik. Angket tanggapan bersifat kuantitatif dan data yang diperoleh disajikan dengan menggunakan skala likert untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi yang sangat positif sampai sangat negatif, seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.6
Skala Likert

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Kurang	2
4	Sangat Kurang	1

Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung persentase jawaban angket pada tiap item atau aspek dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_s = Presentase

S = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

N = Jumlah nilai maksimal dal item.

Selanjutnya untuk menghitung nilai skor rata-rata persentase angket dengan menggunakan kriteria kelayakan sebagai berikut:⁶

Tabel 3.7
Kriteria Kelayakan

Skor Rata-Rata	Kriteria Kelayakan
0-25	Tidak Layak
26-50	Kurang Layak
51-75	Layak
76-100	Sangat Layak

Berdasarkan data tabel 3.7 di atas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap bahan ajar telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, media, bahasa, dan kualitas teknis pada bahan ajar. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis budaya lokal Lampung pada materi seni rupa kelas V MI Al Khiariyah Kaliawi Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung dikategorikan layak apabila presentase kelayakan adalah $\geq 51\%$.

⁶ *Ibid*, h. 181

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Bahan Ajar

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah LKPD Seni Rupa berbasis budaya lokal Lampung. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan yang diuraikan Borg *and* Gall yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian ini adalah pengembangan LKPD Seni Budaya dan Prakarya berbasis budaya lokal Lampung dengan pokok bahasan seni rupa. Berawal dari permasalahan yang terjadi di sekolah yaitu kurangnya bahan ajar untuk peserta didik memahami pelajaran seni budaya dan prakarya dan untuk melestarikan budaya lokal Lampung. Dari permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi yaitu mengembangkan bahan ajar berupa LKPD berbasis budaya lokal Lampung pada pokok bahasan seni rupa. Potensi dan masalah diperoleh dari hasil pada saat pra penelitian yang dilakukan di sekolah.

2. Pengumpulan Data

Setelah tahap potensi dan masalah selanjutnya dilakukan pengumpulan dan mengolah data yang menunjang pengembangan bahan ajar. Sumber atau referensi untuk pengembangan bahan ajar didapatkan dari sumber yang relevan. Pertama, yaitu mengumpulkan masalah yang ada di sekolah kepada pendidik

berupa hasil wawancara. Selanjutnya, mengumpulkan sumber informasi seperti referensi buku cetak Seni Budaya dan Prakarya.

3. Desain Produk

Tahap ini desain produk yang dikembangkan oleh peneliti menjadi sebuah bahan ajar berbentuk LKPD berbasis budaya lokal Lampung memiliki langkah-langkah untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan dalam memahami materi. LKPD dicetak menggunakan ukuran kertas A4 dan didesain menggunakan *microsoft word 2010*. Berikut adalah desain produk LKPD seni rupa.

a. Sampul/cover LKPD



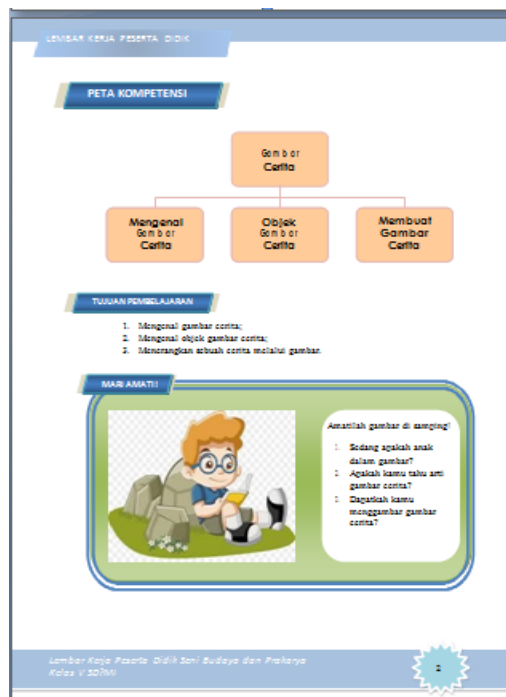
Gambar 4.1

Tampilan sampul bagian depan

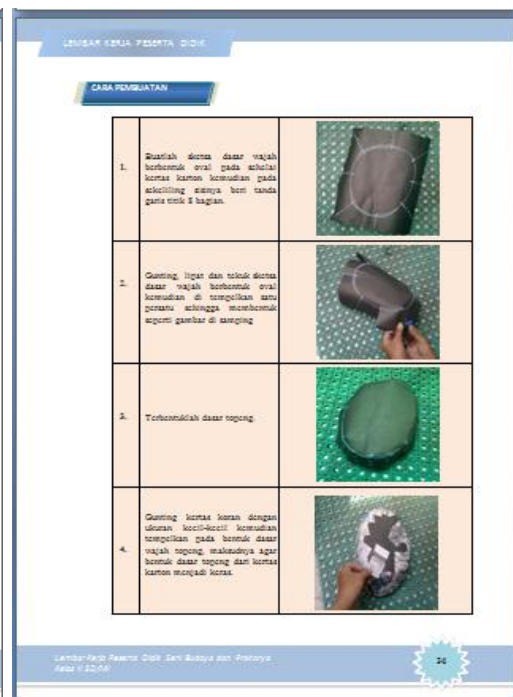


Gambar 4.2

Tampilan sampul bagian belakang



Gambar 4.3
Tampilan materi LKPD



Gambar 4.4
Tampilan kegiatan LKPD

4. Validasi Desain

Validasi desain pengembangan LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung kelas V SD/MI diuji oleh 6 ahli terdiri 2 dosen ahli materi, 2 dosen ahli bahasa dan 2 dosen ahli media. Validasi ahli dilakukan agar produk LKPD yang dikembangkan layak diujicobakan terhadap peserta didik. Adapun data hasil validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Materi

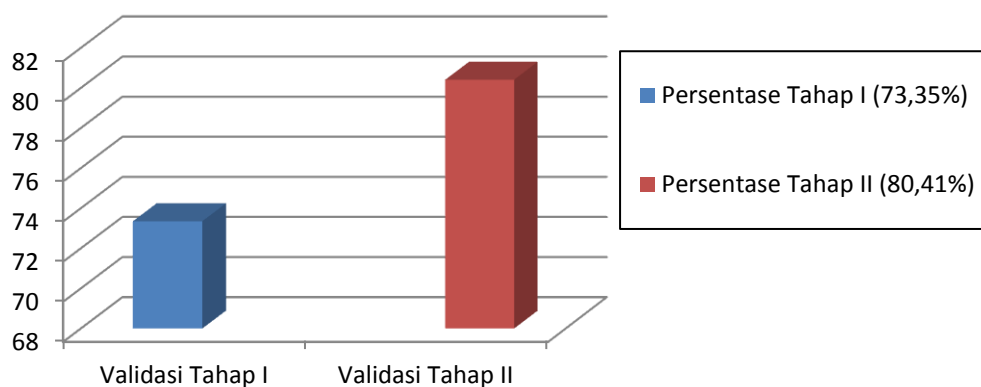
Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi adalah dosen UIN Raden Intan Lampung Ibu Yuli Yanti, M.Pd.I dan Bapak Suhardiansyah, M.Pd. Validasi dilakukan sebanyak dua kali tahap pertama

dan kedua. Terdapat beberapa koreksi dari ahli materi yaitu, LKPD belum memuat kunci jawaban, ada beberapa penulisan judul materi yang rangkap, penambahan doa setelah belajar pada petunjuk belajar. Hasil validasi dan penilaian ahli materi dapat disajikan pada tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Persentase Tahap I	Kriteria	Persentase Tahap II	Kriteria
1.	Kesesuaian materi materi dengan KI dan KD	66,67%	Layak	79,17%	Sangat Layak
2.	Keakuratan materi	70,00%	Layak	80,00%	Sangat Layak
3.	Kemutakhiran materi	81,75%	Sangat Layak	81,25%	Sangat Layak
4.	Mendorong keingintahuan	75,00%	Layak	81,25%	Sangat Layak
	Rata-Rata Persentase	73,35%	Layak	80,41%	Sangat Layak

Tabel hasil validasi materi oleh ahli materi di atas disajikan pada gambar 4.5 berikut ini:



Gambar 4.5
Diagram Hasil Validasi Materi

Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.5 dapat diketahui bahwa aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh persentase 66,67% pada tahap I dan 79,17% pada tahap II. Aspek

keakuratan materi yang terdiri dari 5 butir penilaian memperoleh persentase 70,00% di tahap I dan 80,00% pada tahap II. Aspek kemutakhiran materi yang terdiri dari 2 butir penilaian memperoleh persentase 81,25% pada tahap I dan 81,25% pada tahap II. Aspek mendorong keingintahuan yang terdiri dari 2 butir penilaian memperoleh persentase 75,00% pada tahap I dan 81,25% pada tahap II. Berdasarkan persentase di setiap aspek, maka persentase rata-rata penilaian diperoleh 73,35% dengan kriteria “Layak” pada tahap I dan 80,41% dengan kriteria “Sangat Layak” pada tahap II.

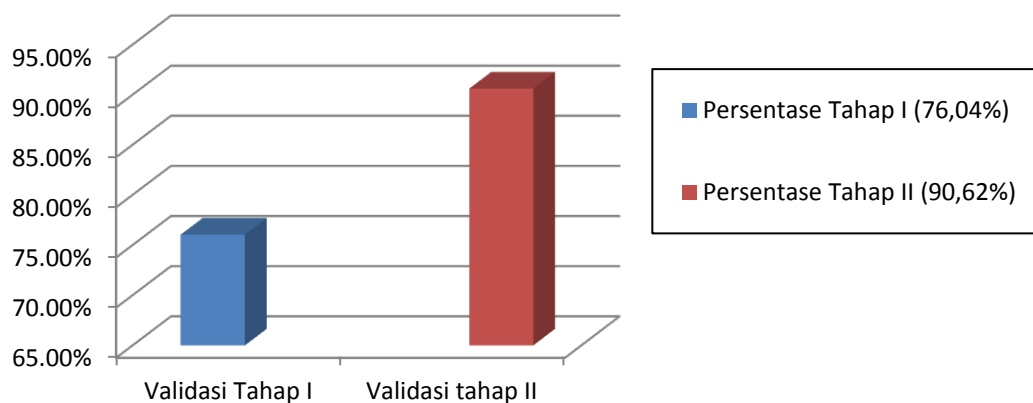
b. Validasi Bahasa

Validasi bahasa pada LKPD Seni Budaya dan Prakarya berbasis pendekatan budaya lokal Lampung kelas V materi seni rupa terdiri dari dua validator, yaitu Ibu Ernawati, M.Pd dan Bapak Hermansyah Trimantara M.Pd dengan aspek kelayakan bahasa, meliputi kelugasan, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, serta penggunaan istilah, simbol atau ikon. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Terdapat beberapa koreksi dari ahli bahasa, yaitu penggunaan istilah yang belum konsisten dan format penulisan keterangan gambar beberapa ada yang berbeda. Hasil validasi oleh validator bahasa disajikan pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Bahasa oleh Validator Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Persentase Tahap I	Kriteria	Persentase Tahap II	Kriteria
1.	Lugas	75,00%	Layak	87,50%	Sangat Layak
2.	Komunikatif	75,00%	Layak	87,50%	Sangat Layak
3.	Dialogis dan Interaktif	81,25%	Sangat Layak	93,75%	Sangat Layak
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	75%	Layak	93,75%	Sangat Layak
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	68,75%	Layak	87,50%	Sangat Layak
6.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	81,25%	Sangat Layak	93,75%	Sangat Layak
	Rata-Rata Persentase	76,04%	Sangat Layak	90,62%	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi di atas dapat disajikan pada gambar 4.6 berikut:



Gambar 4.6
Diagram Hasil Validasi Bahasa oleh Validator Ahli Bahasa

Berdasarkan tabel 4.2 dan gambar 4.6 dapat diketahui bahwa aspek lugas yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh persentase 75,00% pada tahap I dan 87,50% pada tahap II. Aspek komunikatif yang terdiri dari 1 butir penilaian

memperoleh persentase 75,00% pada tahap I dan 87,50% pada tahap II. Aspek dialogis dan interaktif yang terdiri dari 2 butir penilaian memperoleh persentase 81,25% pada tahap I dan 93,75% pada tahap II. Aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik yang terdiri dari 2 butir penilaian memperoleh persentase 75% pada tahap I dan 93,75% pada tahap II. Aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa yang terdiri dari 2 butir soal memperoleh persentase 68,75% pada tahap I dan 87,50% pada tahap II. Aspek penggunaan istilah, simbol atau ikon yang terdiri dari 2 butir soal memperoleh persentase 81,25% pada tahap I dan 93,75% pada tahap II. Dengan demikian persentase rata-rata penilaian diperoleh 76,04% dengan kriteria “Sangat Layak” pada tahap I dan 90,62% dengan kriteria “Sangat Layak” pada tahap II.

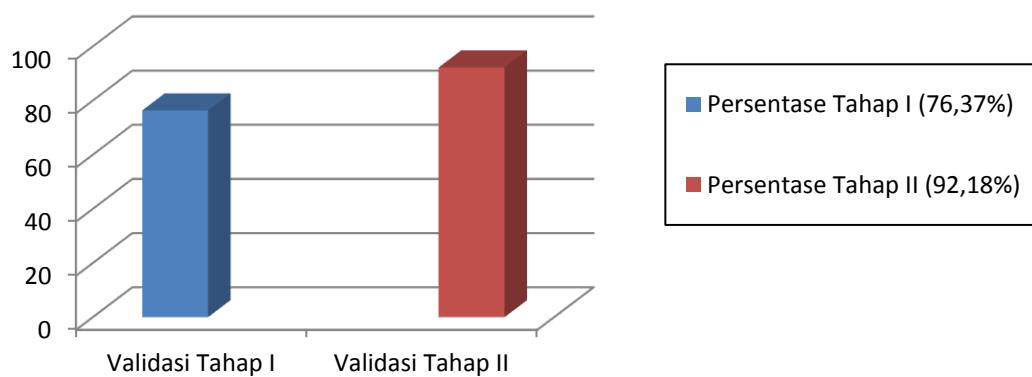
c. Validasi Media

Validasi media pada LKPD seni rupa kelas V SD/MI ini terdiri dari dua validator, yaitu Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd dan Bapak Suhardiansyah, M.Pd.- dengan aspek penilaian meliputi ukuran LKPD, desain sampul, desain isi LKPD, teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan alur pikir. Validasi media dilakukan sebanyak dua kali. Terdapat beberapa koreksi dari ahli media, yaitu penggunaan warna desain cover dan isi terlalu mencolok, perbaiki pada glosarium serta cover depan dan belakang. Hasil validasi media oleh validator disajikan pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Persentase Tahap I	Kriteria	Persentase Tahap II	Kriteria
1.	Ukuran LKPD	75,00%	Layak	100,0%	Sangat Layak
2.	Desain sampul	77,13%	Sangat Layak	93,75%	Sangat Layak
3.	Desain isi LKPD	75,00%	Layak	92,19%	Sangat Layak
4.	Teknik penyajian	75,00%	Layak	87,50%	Sangat Layak
5.	Pendukung penyajian	82,50%	Sangat Layak	90,00%	Sangat Layak
6.	Penyajian pembelajaran	75,00%	Layak	87,50%	Sangat Layak
7.	Koherensi dan keruntutan alur pikir	75,00%	Layak	93,75%	Sangat Layak
	Rata-Rata Persentase	76,37%	Sangat Layak	92,18%	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi media si atas disajikan pada gambar 4.7 berikut ini:



Gambar 4.7
Diagram Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

Berdasarkan tabel 4.3 dan gambar 4.7 dapat diketahui bahwa aspek kesesuaian ukuran LKPD yang terdiri dari 1 butir penilaian memperoleh persentase 75,00% pada tahap I dan 100,0%. Aspek desain sampul LKPD yang

terdiri dari 6 butir penilaian memperoleh persentase 77,13% pada tahap I dan 93,75% pada tahap II. Aspek desain isi LKPD yang terdiri dari 8 butir penilaian memperoleh persentase 75,00% pada tahap I dan 92,19% pada tahap II. Aspek teknik penyajian yang terdiri dari 1 butir penilaian memperoleh persentase 75,00% pada tahap I dan 87,50%. Aspek pendukung penyajian yang terdiri dari 5 butir penilaian memperoleh persentase 82,5% pada tahap I dan 90,00% pada tahap II. Aspek penyajian pembelajaran dengan 1 butir penilaian memperoleh persentase 75,00% pada tahap I dan 87,50% pada tahap II. Aspek koherensi dan keruntutan alur pikir terdiri dari 2 butir penilaian memperoleh persentase 75,00% pada tahap I dan 93,75%. Sehingga diperoleh rata-rata persentase 76,37% dengan kriteria “Sangat Layak” pada tahap I dan 92,18% dengan kriteria “Sangat Layak” pada tahap II.

5. Revisi Desain

Lembar Kerja Peserta Didik Seni Rupa kelas V SD/MI sudah divalidasi oleh para validator ahli. Selanjutnya direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator ahli. Hasil validasi tersebut memberikan informasi kepada peneliti mengenai kekurangan pada produk yang dikembangkan. Kritik dan saran dari validator ahli disajikan dalam bentuk tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
Kritik dan Saran Para Ahli

No.	Validator	Kritik dan Saran	Keterangan
1.	Ahli Materi	LKPD belum memuat kunci jawaban. Perhatikan penulisan judul materi yang rangkap. Tambahkan doa setelah belajar pada petunjuk belajar.	Sudah diperbaiki
2.	Ahli Bahasa	Penggunaan istilah belum konsisten. Format penulisan keterangan gambar beberapa ada yang berbeda.	Sudah diperbaiki
3.	Ahli Media	Penggunaan warna desain cover dan isi terlalu mencolok. Perbaiki glosarium. Perbaiki cover depan dan belakang.	Sudah diperbaiki

Berdasarkan kritik dan saran dari validator terhadap produk LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung kelas V SD/MI, peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk yang peneliti kembangkan. Hasil revisi desain disajikan pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5
Hasil Revisi Desain

Desain Sebelum Revisi	Desain Sesudah Revisi
 <p>Warnaa desain cover terlalu mencolok dan gambarnya belum mewakili isi LKPD.</p>	 <p>Desain cover setelah direvisi dengan pemilihan warna lebih muda dan gambar bagian bawah diperbaiki.</p>



6. Uji Coba Produk

Kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti dilihat dari hasil uji coba produk yang dilakukan peneliti pada peserta didik di 2 sekolah, yaitu MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung.

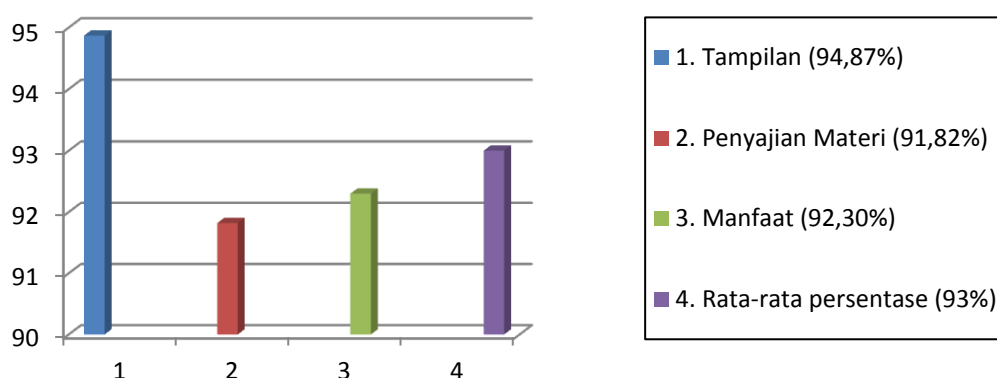
a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil terdiri dari 13 peserta didik kelas V di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung dengan lembar angket berisi 10 pernyataan yang terdiri dari aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek manfaat. Penilaian peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon penilaian peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Respon saat uji coba skala kecil adalah peserta didik antusias memperhatikan peneliti saat memperkenalkan LKPD, dan saat uji coba pembelajaran peserta didik cukup paham dengan petunjuk-petunjuk kegiatan yang ada di LKPD dan hanya sedikit kendala seperti kurang tercurahnya imajinasi saat kegiatan membuat cerita dari gambar cerita. Hasil respon peserta didik di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6
Hasil Respon Peserta Didik Kelas V MI Al Khairiyah Kaliawi
Bandar Lampung

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Tampilan	148	156	94,87%	Sangat Layak
2.	Penyajian materi	191	208	91,82%	Sangat Layak
3.	Manfaat	144	156	92,30%	Sangat Layak
	Jumlah	483	520		
	Rata-Rata Persentase			93,00%	Sangat Layak

Gambar diagram hasil respon peserta didik kelas V MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung disajikan pada diagram sebagai berikut:



Gambar 4.8
Hasil Respon Peserta Didik Kelas V MI Al Khairiyah Kaliawi
Bandar Lampung

Berdasarkan tabel 4.6 dan gambar 4.8 dapat diketahui bahwa aspek tampilan yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 148 dengan skor maksimal 156 serta persentase 94,87%. Aspek penyajian materi yang terdiri dari 4 butir penilaian memperoleh jumlah 191 dengan skor maksimal 208 serta persentase 91,82%. Aspek manfaat yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 144 dengan skor maksimal 156 serta persentase 92,30%. Berdasarkan

persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 93% dengan kriteria “Sangat Layak”.

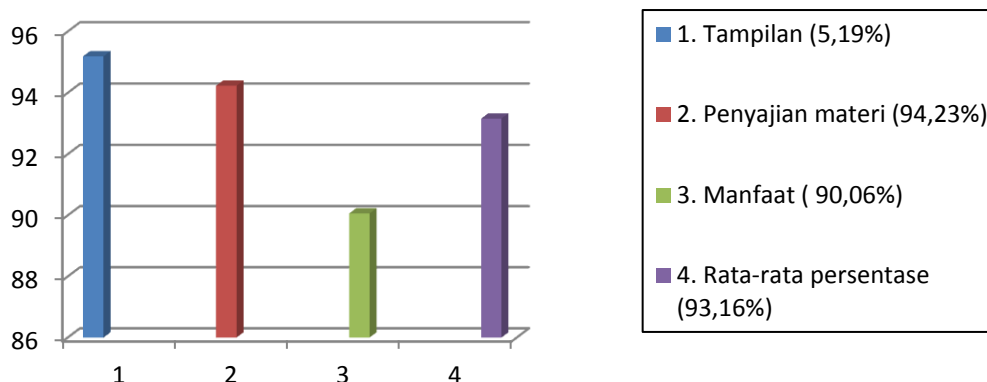
b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar terdiri dari 26 peserta didik kelas V MIN 9 Bandar Lampung dengan lembar angket berisi 10 pernyataan yang terdiri dari kelayakan materi, kelayakan media, dan kelayakan kebahasaan. Penilaian peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon penilaian peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Respon pada uji coba skala besar tidak berbeda jauh dengan uji coba skala kecil. Peserta didik bersemangat saat peneliti memperkenalkan LKPD, dan saat uji coba pembelajaran peserta didik hanya tidak mengalami kesulitan saat melakukan kegiatan yang terdapat di LKPD. Hasil respon peserta didik di MIN 9 Bandar Lampung disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7
Hasil Respon Peserta Didik Kelas V MIN 9 Bandar Lampung

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Tampilan	297	312	95,19%	Sangat Layak
2.	Penyajian materi	392	416	94,23%	Sangat Layak
3.	Manfaat	281	312	90,06%	Sangat Layak
	Jumlah	970	1040		
	Rata-Rata Persentase			93,16%	Sangat Layak

Gambar diagram hasil respon peserta didik kelas V MIN 9 Bandar Lampung disajikan pada gambar 4.9 sebagai berikut:



Gambar 4.9
Hasil Respon Peserta Didik Kelas V MIN 9 Bandar Lampung

Berdasarkan tabel 4.7 dan gambar 4.9 dapat diketahui bahwa aspek tampilan yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 297 dengan skor maksimal 312 serta persentase 95,16%. Aspek penyajian materi yang terdiri dari 4 butir penilaian memperoleh jumlah dengan skor 392 maksimal 416 serta persentase 94,23%. Aspek manfaat yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 281 dengan skor maksimal 312 serta persentase 90,06%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 93,16% dengan kriteria “Sangat Layak”.

c. Respon Pendidik

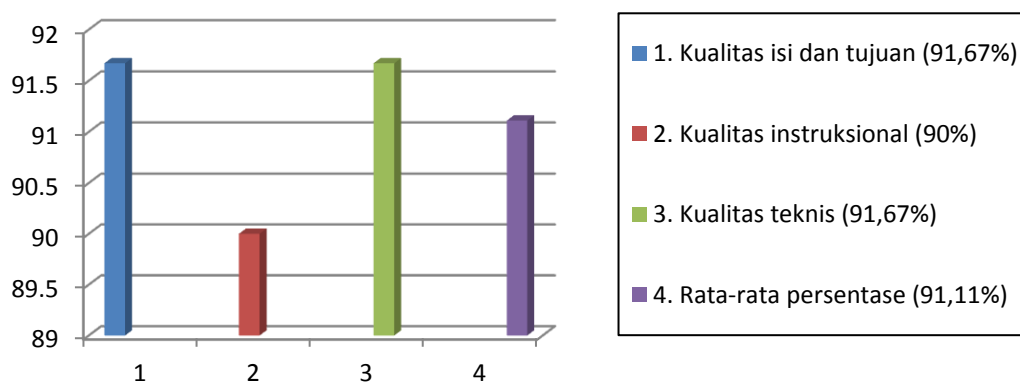
Penilaian pendidik dilakukan di dua sekolah, yaitu MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung. Penilaian dilakukan dengan lembar angket yang terdiri dari aspek kelayakan materi, kelayakan bahasa, dan kelayan media. Penilaian pendidik bertujuan untuk mengetahui respon penilaian pendidik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Pendidik mengatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan menarik karena berbasis budaya lokal Lampung. Selain itu tampilan yang berwarna dan bervariasi diyakini pendidik

dapat menarik minat belajar peserta didik. Hasil respon pendidik MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8
Hasil respon pendidik di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kualitas isi dan tujuan	22	24	91,67%	Sangat Layak
2.	Kualitas instruksional	36	40	90%	Sangat Layak
3.	Kualitas teknis	22	24	91,67%	Sangat Layak
	Jumlah	80	88		
	Rata-Rata Persentase			91,11%	Sangat Layak

Gambar diagram hasil respon pendidik di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung disajikan pada gambar berikut:



Gambar 4.10
Diagram Hasil respon pendidik di MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung

Berdasarkan tabel 4.8 dan gambar 4.10 dapat diketahui bahwa aspek kualitas isi dan tujuan yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 22 dengan skor maksimal 24 serta persentase 91,67%. Aspek kualitas instruksional

yang terdiri dari 5 butir penilaian memperoleh jumlah 36 dengan skor maksimal 40 serta persentase 90%. Aspek kualitas teknis yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh jumlah 22 dengan skor maksimal 24 serta persentase 91,67%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 91,11% dengan kriteria “Sangat Layak”. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

7. Revisi Produk

Hasil perbaikan pada revisi ialah langkah akhir dari produk LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung. Bahan ajar LKPD telah selesai dikembangkan dan telah diuji baik kelayakan dan pemakaian sehingga produk LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung dapat digunakan sebagai bahan ajar.

B. Pembahasan

1. Kajian Produk Akhir

Produk LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Penyusunan produk dilakukan menggunakan *microsoft word*. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi, desain produk, uji validasi dan uji lapangan.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini adalah menghasilkan bahan ajar LKPD yang layak untuk pembelajaran. Materi yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kurikulum dan silabus. pengembangan produk LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung ini disajikan dengan tampilan lembaran-lembaran menarik dan berwarna, dengan kegiatan-kegiatan yang mendorong

keinginan peserta didik dalam belajar, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

a. Penilaian Ahli Materi

Penilaian pengembangan produk LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung dilakukan oleh dua ahli materi yaitu, Ibu Yuli Yanti, M.Pd.I dan Bapak Suhardiansyah, M.Pd. berdasarkan tabel 4.6 diperoleh aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD dengan persentase 79,17%. Aspek keakuratan materi dengan persentase 80%. Aspek kemutakhiran materi dengan persentase 81,25%. Aspek mendorong keingintahuan dengan persentase 81,25%. Sehingga persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 80,41%. Berdasarkan penilaian tersebut produk yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak dalam hal materi dan dapat diujicobakan di lapangan.

b. Penilaian Ahli Bahasa

Penilaian pengembangan produk LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung dilakukan oleh dua ahli bahasa, yaitu Ibu Ernawati, M.Pd dan Bapak Hermansyah Trimantara, M.Pd. berdasarkan tabel 4.7 diperoleh aspek lugas dengan persentase 87,5%. Aspek komunikatif dengan persentase 87,5%. Aspek dialogis dan interaktif dengan persentase 93,75%. Aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik dengan persentase 93,75%. Aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa dengan persentase 87,5%. Aspek penggunaan istilah, simbol atau ikon dengan persentase 93,75%. Sehingga persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 90,62%. Berdasarkan penilaian tersebut produk yang dikembangkan

termasuk dalam kriteria sangat layak dalam hal kebahasaan dan dapat diujicobakan di lapangan.

c. Penilaian Ahli Media

Penilaian pengembangan produk LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung dilakukan oleh dua ahli media, yaitu Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd dan Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd. berdasarkan tabel 4.8 diperoleh aspek kesesuaian ukuran LKPD dengan persentase 100%. Aspek desain sampul LKPD dengan persentase 93,75%. Aspek desain isi LKPD dengan persentase 92,19%. Aspek teknik penyajian dengan persentase 87,5%. Aspek pendukung penyajian dengan persentase 90%. Aspek penyajian pembelajaran dengan persentase 87,5%. Aspek koherensi dan keruntutan alur pikir dengan persentase 87,5%. Sehingga diperoleh rata-rata persentase 92,18% Berdasarkan penilaian tersebut produk yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak dalam hal penyajian dan dapat diujicobakan di lapangan.

d. Penilaian Uji Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan penilaian serta respon dari calon pengguna, kemudian mengidentifikasi kekurangan produk. Responden uji coba kelompok kecil diambil dari 13 peserta didik kelas V MI Al Khairiyah Kaliawi bandar Lampung. Berdasarkan hasil pengenalan produk selama proses uji kelompok kecil, peserta didik terlihat antusias mengikuti pembelajaran. Kemudian setelah pengenalan produk peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh aspek tampilan dengan persentase 94,87%. Aspek penyajian materi dengan persentase 91,82%. Aspek manfaat dengan persentase 92,30%. Sehingga diperoleh persentase rata-rata 93%. Dengan kata lain produk LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung sangat layak.

Saat pengenalan produk berlangsung, terlihat peserta didik yang antusias belajar menggunakan LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung. Peserta didik memperhatikan dan menyimak materi yang disajikan pada LKPD dan mengerjakan soal-soal dengan benar.

e. Penilaian Uji kelompok Besar

Penilaian uji coba kelompok besar adalah tahapan terakhir terhadap penilaian LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung. Uji coba kelompok besar melibatkan 26 peserta didik kelas V MIN 9 Bandar Lampung. Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh aspek tampilan dengan persentase 95,19%. Aspek penyajian materi dengan persentase 94,23%. Aspek manfaat dengan persentase 90,06%. Sehingga diperoleh persentase rata-rata 93,16%. Dengan kata lain produk LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung sangat layak.

Tidak berbeda jauh dengan uji coba sebelumnya, respon peserta didik di MIN 9 Bandar Lampung juga positif. Peserta didik terlihat bersemangat mengikuti pelajaran seni rupa menggunakan LKPD seni rupa yang dikembangkan peneliti.

f. Penilaian Pendidik

penilaian pengembangan bahan ajar LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung dilakukan di dua sekolah, yaitu MI Al Khairiyah Kaliawi Bandar

Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung. Berdasarkan tabel diperoleh skor kualitas isi dan tujuan 91,67%, kualitas instruksional 90%, kualitas teknis 91,67%. Sehingga diperoleh rata-rata persentase skor 91,11% dengan kriteria sangat layak.

Pendidik mengatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan menarik karena berbasis budaya lokal Lampung. Selain itu tampilan yang berwarna dan bervariasi diyakini pendidik dapat menarik minat belajar peserta didik.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat

Pengembangan bahan ajar LKPD dari proses awal sampai didapatkan produk akhir memiliki beberapa faktor pendukung dan juga beberapa faktor penghambat yang peneliti dapatkan. Faktor-faktor pendukung tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Kritik, saran dan motivasi dari pembimbing sangat membantu dari proses desain awal produk.
- b. Bahan ajar yang dikembangkan berbasis budaya lokal Lampung sehingga memberikan semangat baru bagi peneliti untuk lebih mempelajarinya dan mengenalkan kepada peserta didik.

Disamping faktor-faktor pendukung, terdapat faktor-faktor penghambat yang dialami peneliti saat mengembangkan bahan ajar ini, antara lain:

- a. Kesulitan saat proses desain produk awal karena tidak tersedianya LKPD yang dapat digunakan sebagai referensi.
- b. Kesulitan saat pengumpulan informasi terkait materi LKPD karena kurang ketersediaan buku-buku tentang seni.

- c. Proses desain produk yang membutuhkan waktu yang lama karena dikerjakan secara otodidak.

3. Kelebihan dan Kekurangan Produk

Bahan ajar LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung yang dikembangkan peneliti memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai bahan ajar. Kelebihan-kelebihan tersebut diantaranya:

- a. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak, sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran di sekolah.
- b. Bahan ajar yang dikembangkan berbeda dengan bahan ajar lainnya karena bermuatan budaya lokal Lampung. Dimana peserta didik akan mendapatkan pengetahuan lebih, yaitu tentang budaya Lampung.
- c. Produk ini berbentuk *print out* atau buku. Sehingga memudahkan dalam pemakaiannya. Dapat digunakan dimanapun dan kapanpun karena tidak bergantung pada alat penunjang lainnya seperti listrik.
- d. Penyajiannya menggunakan berbagai warna dan variasi sehingga menarik peserta didik untuk membacanya.

Bahan ajar LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung ini juga memiliki kekurangan-kekurangan didalamnya, antara lain:

- a. LKPD adalah lembaran materi yang sudah dirangkum dan disertai soal-soal atau kegiatan-kegiatan. Jadi terkadang peserta didik harus mencari informasi

tambahan selain dari dalam LKPD, karena materi dijelaskan tidak terlalu rinci.

- b. Kualitas cetakan LKPD masih belum maksimal karena dikerjakan hanya sebatas untuk penelitian pengembangan, belum untuk massal atau komersial.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan bahan ajar LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung untuk kelas V telah selesai dilakukan dan dibahas sesuai hasil penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian dan pengembangan LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk ini dikembangkan melalui 7 tahapan yaitu: potensi dan masalah, mengumpulkan masalah, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk yang menghasilkan LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung untuk kelas V SD/MI.
2. Bahan ajar LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung yang dikembangkan telah divalidasi dengan dua orang ahli materi, dua orang ahli bahasa, dan dua orang ahli media. Hasil dari validasi kelayakan diperoleh sebagai berikut: kelayakan materi memperoleh rata-rata persentase skor 80,41% dengan kriteria sangat layak, kelayakan bahasa memperoleh rata-rata persentase skor 90,62% dengan kriteria sangat layak, kelayakan media memperoleh rata-rata persentase skor 92,18% dengan kriteria sangat layak.
3. Respon peserta didik dan pendidik diperoleh saat uji coba produk. Hasil respon peserta didik saat uji coba Skala kecil adalah 93% dengan kriteria sangat layak. Hasil respon peserta didik saat uji coba Skala besar adalah 93,13% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan respon pendidik diperoleh sebesar 91,11% dengan kriteria sangat layak.

B. Saran

Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung maka diajukan beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Kepada Sekolah

Agar bahan ajar LKPD berbasis budaya lokal Lampung diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik di sekolah.

2. Kepada Pendidik

Agar bahan ajar LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung diharapkan dapat digunakan dan menunjang proses pembelajaran, serta menjadi referensi dalam mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran lain.

3. Kepada Peserta Didik

Agar bahan ajar LKPD berbasis budaya lokal Lampung dapat digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dan dapat menjadi bahan pembelajaran mandiri baik di sekolah maupun di rumah.

4. Kepada Peneliti Selanjutnya

LKPD seni rupa berbasis budaya lokal Lampung sangat bisa dikembangkan lagi sebagai bahan ajar yang menunjang proses pembelajaran dengan materi yang sesuai dan penyajian yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Moh. M. Ansori. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2014)
- Daryanto. Aris Dwicahyo. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media. 2014)
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya Al-Aliyy*. (Bandung: Diponegoro. 2014)
- Ganda Prawira Nanang. *Seni Rupa dan Kriya (Buku Ajar bagi Mahasiswa PGTK. PGS .Guru PAUD dan SD)*. (Bandung: Satu Nusa. 2017)
- Ganda Prawira Nanang. Enday Tarjo. *Belajar dan Pembelajaran Seni Rupa*. (Bandung: PT Satu Nusa. 2018)
- Huda Miftahul. *Cooperative Learning*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar . 2015)
- Majid Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya . 2016)
- Pranoto Suhardi. *Seni Budaya dan Keterampilan Pedoman Guru sekolah Dasar*. (Surabaya: Sakura Putra Surabaya. 2017)
- Prastowo Andi . *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* . (Jakarta: Kencana. 2016)
- Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Jakarta: Rajawali Pers. 2015)
- Sanjaya Wina. *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode dan Prosedur)*. (Jakarta: Prenada Media Group. 2014)
- Soehardjo A.J. *Pendidikan Seni Dari Konsep Sampai Program*. (Malang: Bayumedia. 2015)
- Soehardjo A.J. *Pendidikan Seni Strategi Pelaksanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni* . (Malang: Bayumedia. 2015)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuatutatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta . 2016)
- Triwiyanto Teguh. *Pengantar Pendidikan* . (Jakarta: PT Bumi Aksara . 2014)

- Ardipal. "Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan" Jurnal Bahasa dan Seni . volume 11 . no. 1. tahun 2013. (Padang: Fakultas Bahasa dan Seni UNP Kampus PBS UNP)
- Eka Sari. Syamsurizal. Asrial. "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Karakter Pada Mata Pelajaran Kimia SMA". Jurnal Edu Sains Volume 5 no.2 Juli 2016 (Jambi: Magister Pendidikan IPA Universitas Jambi)
- Evi Elvianti. "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Budaya Daerah pada Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Kelas IV MI Al-Ma'ruf 09 Singosari". (Malang: Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. 2015)
- Fiqi Nurmanda Sari. dkk. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Elektronik Teks Cerita Pendek Berbasis Budaya Lokal". (Palembang: Magister Pendidikan Bahasa Universitas Sriwijaya. 2017)
- Indra Rukmana. "Pendidikan Seni Sebagai Aspek-Aspek Pembentukan Karakter Pada Anak Usia Dini (Sekolah Berbasis Budaya Lokal)". Jurnal Warna Volume 1. No. 1. Juni 2017. (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada)
- Masrurotu Zahary. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Pendekatan Multikultural Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dan Sikap Sosial Siswa". (Lampung: Tesis Magister Pendidikan Matematika.2017)
- Muhammad Iqbal. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Pendekatan Kontesktual Ditinjau Dari Pemahaman Konsep Dan Disposisi Matematis". (Lampung: Tesis Magister Pendidikan Matematika. 2017)
- Ninie Latifah. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Di Kelas IV Sekolah Dasar". (Jambi: Skripsi Prodi PGSD Universitas Jambi. 2018)
- Nurul Hidayah. "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar". Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. volume 2 nomor 1 . Juni 2015. p-ISSN 2355-1925. (Lampung: Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung)
- Rubhan Masykur. dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan macromedia Flash. Jurnal pendidikan Matematika . vol 8 . No. 2 .ISSN:20865872. (2017)

- Sarip Permana. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing Berorientasi Nilai-Nilai Islami Pada Materi Alat-Alat Optik". (Lampung: Skripsi Pendidikan Fisika IAIN Raden Intan Lampung. 2017)
- Siskalia. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung Pada Tema Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung". (Lampung: Tesis Universitas Lampung. 2017)
- Susiana. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Malang Berdasarkan Kurikulum 2013 Yang Disempurnakan Untuk SMP/MTs kelas Vii Semester Gasal". NOSI Volume 5 Nomor 2 Februari 2017
- Tiara Adi Pratiwi. "Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Kearifan Lokal Tema Kegemaranku Subtema Gemar Berolahraga & Gemar Bernyanyi Dan Menari Di Kelas I SDN Utama 1 Tarakan". (Tarakan: Universitas Borneo. 2016)
- Widy Anggraini. Yenny Anwar. Kodri Madang. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Learning Cycle 7E Materi Sistem Sirkulasi Pada Manusia Untuk Kelas XI SMA". Jurnal Pembelajaran Biologi. Volume 3. Nomor 1. (Palembang: Universitas Sriwijaya. Mei 2016)
- Yunni Astutik. "Pengembangan E-Modul pada Mata Pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian dan Perikanan Kelas X THPH di SMKN 1 Cidaun". (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. 2015)